VIENINTELIS LIETUVIŠKAS ŽURNALAS APIE POPULIARIAUSIUS VIDEOŽAIDIMUS

NAUJAS!

VA PlayStation

VISKAS APIE

Nr. 1

Kaina 4,90 Lt

Eagle One
Colony Wars
Speedball 2100
Disney's Aladdin
Dragon Warrior 7

+ 2 plakatai

Harry Potter
Ducati WRC
Alone in the Dark
KnockOut Kings 2001
MGS 2: Sons of Liberty

ISSN 1392 – 9534

Final Fantasy
Harry Potter
Filmų klaidos

fear effect 2
RETRO HELIX
V.A.

TURINYS

TRUMPAI naujienos, gandai, įdomybės

PS2 pasiekė 20 000 000 užsakymų ribą 004
ERSB reitingai 005
VA TOP&BOTTOM 006

NUMERIO TEMA Syphon Filter 3

Syphon Filter 3 007
Interviu su kūrėjais 009

PS ONE apžvalga

Eagle One: Harrier Atack 010
KnockOut Kings 2001 012
Ducati World Racing Chalenge 014
Harry Potter and the Sorcerer's Stone 016
Aladin in Nasira's Revenge 018
Colony Wars: Red Sun 023
Alone in the Dark: the New Nightmare 024
Speedball 2100 026
Dragon Warrior 7 027

PS2 karta

Metal Gear Solid 2 028

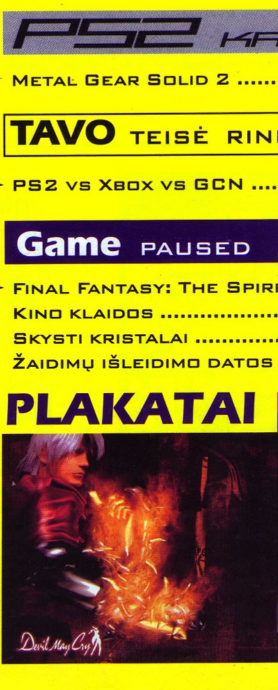
TAVO teisė rinktis

PS2 vs Xbox vs GCN 031

Game paused

Final Fantasy: The Spirits Within 034
Kino klaidos 035
Skysti kristalai 036
Žaidimų išleidimo datos 037

PLAKATAI



Vyr. redaktorius Linas Krapavickas
Redaktorius Artūras Rumiancevas
Stilistė Teresė Štuopytė
Dizaineris–maketuotojas Tomas Pauža

Redakcija: Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Ričardas Jaščemskas, Jurgita Martikaitienė, Liutauras Šmatavičius, Henrikas Kirnisenka, Erikas Ovčarenko, Aidas Gelžinis, Tautginas Gelžinis, Paulius Strazdas.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".

Spausdino IĮ „Petro ofsetas" (Žalgirio 90, LT-2000 Vilnius).
Tel.: (22) 73 33 47.
Užs. Nr. 19.
Redakcijos tel.: (27) 312 352,
faks.: (27) 311 585.

Dėl reklamos žurnale kreiptis į firmą „SKY DOT",
tel.: (22) 61 73 33,
faks.: (22) 61 73 68,
El. paštas: skydot@skydot.lt

PlayStation2 pasiekė 20 000 000 užsakymų ribą

Sony Computer Entertainment Inc. (SCEI) pranešė, kad visame pasaulyje jau užsakyta daugiau nei 20 milionų PlayStation 2 konsolių.

Jei palygintume su pirmojo PlayStation užsakymais (PlayStation rinkoje pasirodė 1994-ųjų lapkričio mėnesį; šiuo metu pasaulyje jau parduota daugiau nei 85 milijonai konsolių), PlayStation 2 pasiekė 3,4 karto geresnių rezultatų nei jo pirmatkas per tą patį laiką.

Nuo spalio mėnesio PlayStation 2 gamyba yra paspartinta. Šiuo metu pagaminama beveik 1,8 milijono konsolių per mėnesį. Tai susiję su šventiniu bumu.

PlayStation 2 užsakymų pasiskirstymas pasaulyje:

- Japonija (SCEI) 6 860 000 vienetų;
- Šiaurės Amerika (SCEA) 8 550 000 vienetų;
- Europa (SCEE) 4 630 000 vienetų;

Viso pasaulyje: 20 040 000 vienetų.

SCEI tikisi užkariauti videožaidimų rinką

Šiam tikslui pasiekti sutelktos visos korporacijos pajėgos ir skirtos milžiniškos lėšos. Pagrindinės priemonės, padėsiančios siekti tikslo, yra daugybės naujų žaidimų PS 2 sistemai pasirodymas rinkoje, milžiniškas reklamos kiekis ir PS2 konsolės atpigimas.

Apipūdindamas naująją rinkodaros programą SCEE atstovas Deividas Ryvsas (David Reeves) teigė: „Iš tiesų naujoji konsolės kaina leis ją įsigyti eiliniams vartotojams, tačiau tai ne vienintelis numatomos sėkmės rodiklis. Švenčių sezonu išvysite begalę naujų žaidimų PS2 sistemai. Tarp jų bus ir ypač laukiami This is Football 2002, Wipeout Fusion, World Rally Championship, Airblade, Time Crisis 2, Jak and Daxter, be to, pasirodys ir nepriklausomų gamintojų sukurti žaidimai Devil May Cry (Capcom), Silent Hill (Konami), James Bond: Agent under fire, SSX Tricky (Electronic Arts), World Wrestling Federation Smackdown!: Just bring it (THQ), Legacy of Kain: Soul Reaver 2 (Eidos) ir Burnout (Acclaim).

PlayStation 2 visai netrukus įsitvirtins rinkoje. Mes turime kokybiškus žaidimus, agresyvią kainų politiką, geriausius žaidimų kūrėjus pasaulyje, didelį gamybos galingumą ir atitinkamą platinimo struktūrą."

Šiuo metu jau yra išleista daugiau nei 150 žaidimų PS2 sistemai, po švenčių šią kompaniją papildys dar 50 žaidimų!

„Niekada gyvenime nebuvau matęs, kad vienai konsolei būtų kuriama tiek žaidimų. Kritikai kalbėjo, kad PS2 projektas žlugs, nes programuoti žaidimus šiai sistemai labai sudėtinga. Nepaisant to praėjus dešimčiai mėnesių po sistemos PS2 pasirodymo jai buvo išleista tris kartus daugiau žaidimų nei per tą patį laiką jų buvo pagaminta pirmajam PlayStation. Jau dabar mums dirba Codemasters, Infrogrames, Ubisoft ir daugelis kitų Europos kūrėjų bei leidėjų, taip pat Japonai Konami, Capcom, NAMCO, Square, amerikiečiai Electronic Arts, Disney, Activision ir THQ", — teigė SCEE atstovas Filas Harisonas (Phil Harrison).

Nori Dreamcast už 50 dolerių?

Mes tikrai nemanome, kad jis taps pigesnis.

Pardavusi tik apie 200 000 nesėkmingai startavusių (ir neoficialiai jau žlugusių) Dreamcast konsolių, Sega nenuleidžia rankų ir platina jas toliau. Norintiesiems jas įsigyti, galime pasakyti du dalykus:

1) Būūūūūūūūūūūūū!

2) Nusipirkite vieną dabar už 200 Lt.

Tiesa, iš pradžių tektų nuvykti į Ameriką, nes Sega of America paskelbė, kad Dreamcast per Kalėdas bus pardavinėjamos po 49 dolerius ir 95 centus.

Štai taip Sega stengiasi pasiekti savo tikslų ir parduoti visas pagamintas konsoles. Taip atpigę Dreamcastai tikrai turėtų išjudinti keletą amerikiečių, kurie, nuėję į parduotuvę, įsigys vieną, o galbūt netgi dvi konsoles!

„Videožaidimų konsolės taps šių atostogų sezono bestseleriu, o 50 dolerių nekainuojanti Dreamcast daugeliui bus puiki dovana", — teigė didžiausio žaislų prekybos tinklo Toys „R" Us viceprezidentas Wayne Yodzio.

Ech, jei taip ir Lietuvoje Dreamcast pardavinėtų po 200 Lt... Mes irgi porą nugriebtume:-)

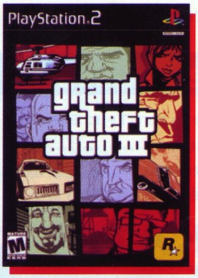
Ar parsiduos Rockstar?

Bussines week analitikai praneša, kad Microsoft plačiai atlapojo piniginę ir ruošiasi įsigyti Take-Two Interactive, itin populiarios Grand Teft Auto žaidimų serijos kūrėją.

Sėkmingų kompanijų pirkimas (tokių, kurios galėtų kurti superhitus tik Xbox konsolei) — pagrindinis Microsoft tikslas. Take-Two būtų tikrai puikus pirkinys, jei ne vienas „bet". Take-Two atstovai šį faktą pavadino gandu ir nesiteikė plačiau jo komentuoti.

Take-Two Interactive ir RockStar Games, išleidus superhitus Grand Theft Auto III, Smuggler's Run 2 ir Max Payne PlayStation 2 konsolei, šiandien atrodo ypač puikiai. Nesunku pastebėti, kad Rockstar Games į šią konsolę nemažai investavo. Taigi klausimas, ar kompanija parsiduos Microsft, abejotinas. Tačiau niekada nesakyk niekada. Ypač tada, kai Microsoft įsigeidžia ką nors nusipirkti.

GTA 3 uždrausta platinti Australijoje



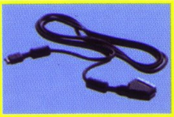
Australijoje uždrausta platinti ir demonstruoti Grant Theft Auto 3. Praėjus vos mėnesiui nuo GTA3 pasirodymo rinkoje, žaidimas buvo uždraustas. 2001 gruodžio 13 d. vyriausybinė Australijos institucija OFLC (the Office of Film and Literature Classification, panašu į mūsų... Pasidomėsiu, kaip vadinasi!!!) oficialiai pranešė, kad populiarusis GTA3 (Take-Two, Rockstar) negali būti platinamas Australijoje. Nepaisant to, kad GTA3 niekam neužkliuvo nei Europoje, nei Šiaurės Amerikoje (žaidimas pateko į Mature (skirtas subrendusiems) kategoriją), Australijos OFCL, susitikusi su Take-Two atstovais, pranešė, kad žaidimo negalima nei žaisti, nei demonstruoti. Pagal OFCL, pagrindinė priežastis, dėl kurios žaidimas uždraustas, tai benamių ir pagyvenusių žmonių antpuoliai, nevengiant ypač žiaurių scenų. Žaidimo tiekėjai užtikrino, kad visi užsakymai bus atšaukti, o parduotuvių lentynose šių žaidimų taip pat neliks. „Mūsų atstovai jau aplankė didžiąją dalį mažmeninę prekyba besiverčiančių verslininkų ir perspėjo juos, kokių sankcijų imsimės, jei sužinosime, kad kas nors prekiauja nelegaliais žaidimais", — pasakojo OFCL vadovas Desas Klarkas. Take-Two atstovai žadėjo modifikuoti GTA3, o verslą Australijoje pratęsti 2002 vasarį. Po pasirodymo Australijoje (lapkričio 4 d.) Grand Theft Auto 3 tapo vienu iš labiausiai perkamų žaidimų.

Lietuvoje GTA dar neuždraudė, prašome, žiūrėkite.

Vieno žaidimo negana

Per pirmąjį prekybos mėnesį Xbox konsolių parduota daugiau nei planuota. „Šie duomenys rodo, kad *Xbox* startavo puikiai", — teigė *Microsoft* atstovas Robis Bachas (Robbie Bach). „*Xbox* konsolės išgraibstomos, vos pasirodę parduotuvių lentynose, o platintojams tiekiamos tokiais kiekiais, kokiais tik mes sugebame jas gaminti. Platintojams pristatome daugiau nei 100 000 konsolių per savaitę, tad tikimės, kad jau iki Kalėdų daugelis vartotojų galės įsigyti *Xbox*." Be to, vienai parduotai *Xbox* konsolei tenka maždaug po 2.4 žaidimo. *Sony Computer Entertainment America* per dvi pirmąsias prekybos savaites pardavė 1,9 žaidimo, *Nintendo* tokį pat kiekį žaidimų pardavė tik praėjus dviems mėnesiams nuo konsolės starto. „Be jokių abejonių, *Xbox* turi keletą pačių populiariausių ir trokštamiausių žaidimų", — pasakojo *Microsof Game Studios* viceprezidentas Edas Fraisas (Ed Fries). „Nesvarbu, ką jūs mėgstate — nuotykius ar sportą, lenktynes ar kautynes, — *Xbox* turi visus gundančių žaidimų."

Po Olandijos vyriausybės sprendimo SCEI keičia PSone laidus



2001 lapkritį Sony Computer Entertainment Inc. pranešė, kad pakeis visus 1,3 miljono Psone konsolių laidus, kai Olandijos vyriausybė, atsižvelgdama į Sveikatos ir aplinkos apsaugos normas, uždraudė platinti konsolę. Pranešama, kad Olandijos vyriausybė sulaikė konsolių ir dar 800 000 aksesuarų krovinį, teigdama, kad laiduose rasta per daug kadmio.

SCEI jau pradėjo keisti laidus ir artimiausiu metu tikisi prekiauti visu tempu. „Nepaisydami to, kad dėl šio įvykio kilo problemų, nedelsdami pradėjome keisti laidus", — sakė Sony Computer atstovas spaudai.

PS2 platinimas nebuvo sustabdytas, mat šiai konsolei pritaikyti kiti kabeliai, be to, korporacija nesiruošia keisti PSone sistemų, parduotų kitose šalyse, laidų bent jau tol, kol tų šalių vyriausybės nepateiks įrodymų, kad pažeistos sveikatos ir aplinkos apsaugos normos.

The Getaway turi žaidimo lygį ir PS1!

Vienas labiausiai laukiamų PS2 žaidimų — „The Getaway". Norime akcentuoti įdomų faktą: žaidimo istorija apie gangsterius pradžioje buvo kuriama PS sistemai.

Žaidimas apie mašinų nuotykius PS sistemai pradėtas kurti dar 1999 metais. Firmos SCEE komanda „Team SoHo" sugebėjo užbaigti vieną lygį, tačiau vėliau darbai sustojo. Kūrėjai buvo labai patenkinti žaidimo išvaizda, ypač fotorealistinėmis gatvėmis.

Didžiulė konkurencija, pavyzdžiui, žaidimo „Driver", jo tęsinio ir įvairių rinkinių atsiradimas PS2, paskatino „Team SoHo" kuo greičiau pradėti kurti produkciją naujajai kartai. Taigi vėl buvo sugrįžta prie „The Getaway". Vis dėlto tai nėra iš „PlayStation" perimtas produktas, tai tikras PS2 žaidimas.

Pirmasis PS lygis egzistuoja paslėptas SoHo Studios parduotuvės užkampyje... Vieną dieną pradingęs PS deimančiukas vis dėlto turėtų atsirasti.

Buvo ir pražuvo: šios puikios scenos kelia susierzinimą: The Getaway galėjo tapti PSone konsolei skirtu žaidimu. ▶

Žinodamas ERSB vertinimų skalę, greičiau išsirinksi norimą žaidimą!

ERSB vertinimai

Perki kompiuterį ar videožaidimą? Pirmiausia reikėtų pasitikrinti jo kategoriją, kitaip sakant, įvertinimą (pvz., ar žaidime bus kraujo). Įvertinimais rūpinasi ESRB (Entertainment Software Rating Board) — pramoginės programinės įrangos vertinimo komisija.

ESRB yra nepriklausoma, pelno nesiekianti organizacija, sukūrusi ir išplėtojusi išsamią bei patikimą kompiuterių ir videožaidimų vertinimo sistemą. Ši sistema padeda vartotojui apsispręsti, kokį žaidimą išsirinkti. ESRB savo paslaugas siūlo ir tiems, kurie renkasi tinklapius ir *on-line* žaidimus, peržiūri interaktyvias reklamas ar nori išsaugoti *on-line* privatumą.

Norime paaiškinti, kaip ESRB padeda kontroliuoti viską, kas patenka į jūsų rankas.

Vertinimų kategorijos

Pateikiame septynias ESRB vertinimų kategorijas. Jos padeda lengviau išsirinkti žaidimus.

EC (Early Childhood)
Žaidimus, priklausančius EC kategorijai, gali žaisti vaikai, sulaukę trejų metų ir, žinoma, vyresni. Juose nėra nieko tokio, ko tėvai patys neleistų savo vaikams.

K-A (Kids to Adults)
K-A įvertinimas reiškia, kad žaidimas skirtas ne jaunesniems kaip šešerių metų žaidėjams. Tokiuose žaidimuose yra šiek tiek žiaurumo, kelios humoristinės apgavystės, keli nenorminės kalbos fragmentai. K-A pavadinimas nurodo žaidimą, skirtą įvairaus amžiaus žaidėjams.

E (Everyone)
Manyta, kad 1998 metų pradžioje E kategorija privers atsisakyti K-A vertinimo. Deja, taip neatsitiko. E kategorijos žaidimuose yra visko: ir smurto, ir apgavysčių, ir šiurkštumo. Visa tai skirta vyresniems nei 6-erių metų žaidėjams. E žaidimai tinka žaidėjams, turintiems įvairių pomėgių.

T (Teen)
Žaidimai, priklausantys T kategorijai, skirti vyresniems kompiuterinių ir videožaidimų mėgėjams. Čia yra gana žiaurių scenų, nenorminės kalbos intarpų, dviprasmiškų frazių.

M (Mature)
M kategorijai priklauso žaidimai, kuriuos gali žaisti ne jaunesni nei 16 metų žaidėjai. M žaidimų siužetuose gali pasitaikyti visko: nuolatinio smurto, sekso, prievartos.

AO (Adults Only)
AO šifras reiškia, kad žaidimai skirti tik suaugusiems. Čia daug pasakojimų ir paveikslėlių, demonstruojančių seksą ir prievartą. Tokie žaidimai negali būti parduodami nepilnamečiams.

RP (Rating Pending)
RP antraštė rodo, kad kaip tik dabar produktą vertina ESRB. Artimiausiu metu šis ženkliukas bus pakeistas vienu iš aukščiau pateiktų arba žaidimas bus uždraustas.

Turinio apibūdinimas

Pažvelgęs į perkamo žaidimo dėžutės apačią, randi keletą santrumpų ir jų aprašymų. Paprastai čia apibūdinamas žaidimo turinys ar kai kurios siužeto scenos. Pateikiame dažniausiai pasitaikančius aprašymus.

Animated Blood — gyvos ir gana vaizdžios besiliejančio kraujo scenos, jų aprašymai.
Blood — žaidimo pagrindas — scenos, kuriose kraujas liejasi laisvai.
Blood and Gore — atviros žaizdos, nutraukiamos kūno dalys.
Comic Mischief — dangstantis vulgariu humoru vaizduojami apgaudinėjimai, neteisybė.
Mature Sexual Themes — žaidime yra provokacinės medžiagos, tokių pat paveikslėlių, fotografijų, animuotų epizodų.
Mild Lyrics — yra nuorodų į nešvankybes, seksualumą, smurtą, alkoholį.
Strong Language — dažnai vartojamos angliškos frazės iš keturių raidžių.
Violence — scenos arba veiksmai, skatinantys žiaurumą ir smurtą.

Renkiesi geriausią

Apie reklamuojamo produkto turinį gali spręsti iš santrumpų ant dėžutės viršelio. Tikimės, kad jau subrendę kraujui ir žodžiams iš keturių raidžių niekad neįsigys ko nors nepakankamai „aštraus", o tėvai, rinkdami žaidimus savo atžaloms, galės išvengti nepageidaujamų detalių.

TEEN
Animated blood
Strong language

Perkamiausių žaidimų pasaulyje TOP–10

	PlayStation	PS2	Xbox
1	HARRY POTTER — SORCERER'S STONE	GRAND THEFT AUTO 3	HALO
2	FIFA 2002	TONY HAWK'S PRO SKATER 3	MUNCH'S ODYSEE
3	TONY HAWK'S PRO SKATER 3	WWF SMACKDOWN! JUST BRING IT	DEAD OR ALIVE 3
4	THE ITALIAN JOB	WORLD RALLY CHAMPIONSHIP	JET SET RADIO FUTURE
5	DAVID BECKHAM SOCCER	007: AGENT UNDER FIRE	WWF RAW IS WAR
6	SIMPSONS WRESTLING	PRO EVOLUTION SOCCER	UNREAL CHAMPIONSHIP
7	SPIDERMAN 2 — ENTER: ELECTRO	FIFA 2002	MAD DASH RACING
8	LMA MANAGER 2002	GRAN TURISMO 3	GALLEON
9	THE WEAKEST LINK	CRASH BANDICOOT — WRATH OF CORTEX	TONY HAWKS 3
10	SYPHON FILTER 3	SILENT HILL 2	MEDAL OF HONOUR ALLIED ASSAULT

Game Over (arba nebandykite to daryti namuose)

Revoliution x

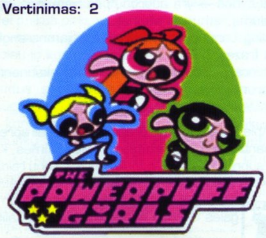
Kai tik pamanai, kad nebegali būti blogiau... Tai paprasta šaudyklė, kurioje ateivius ir kitus priešus pakeitė Aerosmitai. Ar jie prakišo kokias nors lažybas, ar ką? Savaime aišku, taip jie bando save nubausti. Grafika bloga, netgi taurint omenyje tai, kad standartas -.16 bitų. Net kai Aerosmitai negroja, muzika yra tragiška. Potencialus kandidatas gauti blogiausio istorijoje žaidimo titulą.

Įvertinimas: 1

Power Puff Girls: Chemical X—traction

Mažos mergytės didelė-ė-ė-m akytėm. Bandymas stilizuotą dvimatį filmuką paversti trimačiu žaidimu, švelniai tariant, nepavyko. Idėja paprasta: chemikalu X privaišintos mergytės kovoja su tokiais pat priešais. Bėda ta, kad priešai ingrediento X priėdę dar daugiau, todėl yra gudresni ir greitesni. Kovojant su jų greičiu ir gudrumu, dažnai tenka gauti į kaulus. Grafika labai bloga. Ir kodėl jie stengėsi viską sugrūsti į trimatę aplinką? Vaizdai primena pirmuosius 3D žaidimus, t. y. nė kritikuoti neverta. Veikėjai landžioja pro grafines klaidas, ir labai greitai pradeda skaudėti akis. Matyt, garsas tėra vienintelis žaidimo privalumas: balsai įgarsinti gerai, muzika linksma. Deja, žaidimo tai neišgelbės. Išvada: tėveliai, jei nenorite, kad vaikai jus keiktų ir svaidytų PlayStation į sieną, paslėpkite nuo jų Power Puff Girls.

Vertinimas: 2



Excalibur 2555 AD

Nuotykiai tuštumoje. Veiksmas vyksta tamsioje pusiau futuristinėje 3D aplinkoje. Herojei tenka patirti visokiausių nuotykių. Dar vienas Tomb Raider klonas. Grafika tiesiog šlykšti, priešai slepsi aplink kaip kokie mėsos gabalai, lygių dizainas blankus, herojė irgi ne geresnė. Garsas irgi toks pats: jokios intonacijos, ausį rėžia pigus angliškas akcentas, muzika primena prastą striptizo klubą. Žodžiu, įspūdis toks, kad kūrėjams atsibodo kurti žaidimą. Tai ir žaidimas nei šioks, nei toks.

Vertinimas: 2

Top Gun: Fire at Will

Net Tomas Kruzas nebūtų sugadinęs šio apgailėtino skrydžio simuliatoriaus. Išleistas AK Top Gun buvo eilinis simuliatorius, besiskiriantis tik vardu, pasiskolintu iš. PlayStation šį žaidimą dar labiau pagadino. Valdymas tiesiog tragiškas. Standartinė arkada nė nekvepia. Kažkur pasiklydo ir fizikos dėsniai: judama tik spaudant mygtukus. Nustojus spaudyti, lėktuvas ramiai sustoja ore... Bene didžiausia bėda — žaidimo sunkumas. Daugelis misijų per lengvos, tačiau bosų lygių taip lengvai neįveiksi. Priešų kulkos, anksčiau švilpusios jums pro šalį, tampa mirtinos, kai tenka kautis su bosais. Nesąžininga, nors verk.

Įvertinimas: 3

Hidden and Dangerous

Tiesiog apgavystė. Pasižiūrėkite į paveikslėlį ir suprasite, kokių minčių kyla, vos pradėjus žaisti. Daugiau nieko negalime pasakyti, tiesiog jo neįmanoma žaisti.

Vertinimas: 0

Gunship

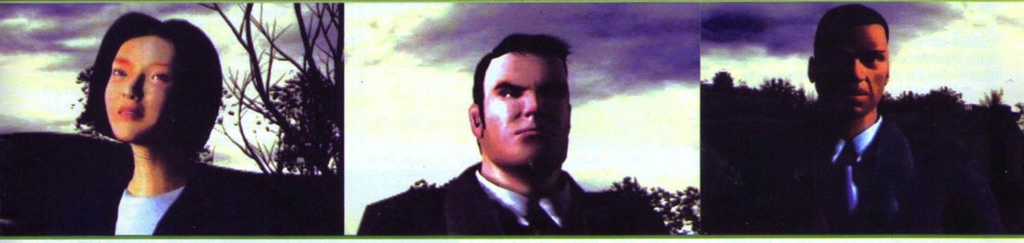
Pasirodęs pirmąkart šis žaidimas buvo skirtas Amiga sistemai. Tada tai buvo vienas geriausių pavadinimų. Deja, Microprose šiam malūnsparnio simuliatoriui padarė meškos paslaugą, išleisdami jo versiją PlayStation. Yra dvi žaidimo galimybės: greitas šaudymas, kur reikia sprogdinti viską, kas juda, ir simuliacija. Čia šiek tiek įdomiau: reikia susikurti pilotą ir skraidžioti Europos ir Irako padangėmis. Žaidimą bando gelbėti kai kurios įdomesnės misijos, galimybė išdėstyti ginklus. Tačiau menka grafika ir prastas valdymas neleidžia ilgiau prisiminti žaidimo.

Įvertinimas: 3

Prieš perkant vieną iš šių žaidimų, siūlome pažiūrėti, ar tikrai nėra geresnių:

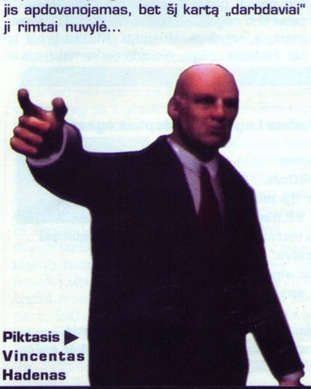
- Chase the Express
- European Super League
- Power Rangers
- Libero Grande (nors šio žaidimo grafika tikrai verta pagyrimo)
- Buzz Lightyear
- Scooby Doo and the Cyber Chase
- Formula Nippon
- Submarine Comander
- Aztec
- Time Crisis: Project Titan (pirkite tik su ta sąlygą, jei turite šviesinį šautuvą)
- Darkstone
- Missle Command
- Fight Maker
- Guilty Gear

Syphon Filter 3



Viso pasaulio žaidėjams patiekiamas dar vienas antiteroristinės veiklos pyragėlis. Syphon Filter 3 — jau parduotuvių lentynose! Jei jau esate žaidę vieną iš ankstesnių *SF* dalių, žinokite, kad trečioji yra tokia pati, tik dar geresnė.

Syphon Filter serijos žaidimuose žaidėjai valdo specialųjį JAV vyriausybės žvalgybos agentą Geibą Loganą, žaviąsias jo partneres Lianą Ksing ir Teresę Lipan, be to, dar kelis atsitiktinai sutiktus personažus. Mums žaidžiant Geibas keliauja po visą pasaulį, stengdamasis sustabdyti mirtinai pavojingo viruso Syphon Filter plitimą. Siekdamas savo tikslų superagentas atlieka įprastus pasaulio gelbėjimo darbus: žudo teroristus, gelbėja įkaitus, deaktyvuoja nevietoje paliktus sprogstamuosius užtaisus. Už tai jis apdovanojamas, bet šį kartą „darbdaviai" jį rimtai nuvylė…



Piktasis ▶ Vincentas Hadenas

Trečioje dalyje viskas apvirsta aukštyn kojomis: Geibas privalo apsiginti nuo… JAV vyriausybės. Pasirodo, įvykdę paskutinę užduotį, Geibas ir jo kolegės tapo pagrindiniais įtariamaisiais valstybės išdavystės byloje. Visi komandos nariai perduodami aukščiausiajam teismui, o procesui vadovauja valstybės sekretorius Vincentas Hadenas. Vincentas tvirtai įsitikinęs, kad mūsų mylimi dydvyriai — išdavikai. Sekretorius pasiryžęs panaudoti visą savo galią ir įtaką (JAV valstybės sekretoriai jos paprastai turi daug), kad įrodytų įtariamųjų kaltę.

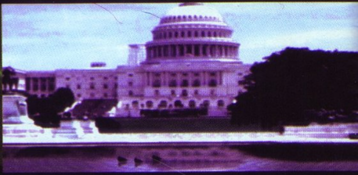
Nuostabios kelionės po prisiminimų pasaulį

Kitaip nei ankstesnėse SF dalyse, trečioje dalyje Geibas jau nebėra pagrindinis herojus, tačiau darbelio jam pakanka. Daugelis videointarpų ir siužetas skirti būtent jam. Pats žaidimas — kaip teismo procesas: teisiamajam užduodamas klausimas apie vieną ar kitą misiją, ir tada prasideda kelionė į praeitį. Žaidėjas valdo įvykį prisimenantį personažą. Pavyzdžiui, videointarpe Liana Ksing pasakoja teismui, kaip susipažino su Geibu ir staiga… BAM! Jūs atsiduriate džiunglių viduryje ir laukiate nurodymų, kuriais vadovaudamiesi turėsite įvykdyti misiją, o įvykdę susipažinsite su Geibu. Toks žaidimo būdas jį pagyvina, tik gaila, kad visų personažų galimybės vienodos. Pavyzdžiui, Liana Ksing arba naujokas Lorensas Mužaris neturi kokių nors tik jiems būdingų savybių. Visi personažai yra vienodai stiprūs, vikrūs ir taiklūs.

Ne ten taikaisi, idiote!

Žaidimo valdymas puikus. Visų pirma dėl to, kad visai nepasikeitė: ir trečioje dalyje jis toks pats, kaip ir ankstesnėse. Jūsų pirštukai vėl galės džiaugtis liesdami pamėgtus manual target ir fire mygtukus. Reikia pripažinti, jog žaidimo tempas netapo greitesnis, tad tiems, kas yra išbandę dvi pirmąsias dalis, problemų nekils, o tiems, kas nėra žaidę Syphon Filter, pakaks valandos, kad viskas taptų aišku.

Vienintelė detalė, kurią reikėjo patobulinti (ir kurios kaip tyčia nepatobulino), yra lock on mygtukas. Jis pats (jums vargintis nereikia) nusitaiko į priešininko krūtinę. Didžiausių ir šlykščiausių nelaimių pasitaiko tada, kai susirėmime dalyvauja daugiau nei vienas priešininkas. Logiškai mąstant, spustelėjus lock on mygtuką, Geibas turėtų nusitaikyti į arčiausiai stovintį niekšą. Kūrėjų nuomone, superslapti agentai iš arti nešaudo, todėl Geibas dažniausiai pasirenka už dviejų mylių esantį priešą. Be to, pasirinktas priešininkas būna už nugaros, o Geibas, užuot apsisukęs visu kūnu ir šaudęs abiejose rankose tvirtai suspaustu M 16, stveria jį į dešinę ranką, permeta per kairįjį petį (nė nežiūrėdamas) ir ima šaudyti. Juokingiausia tai, kad taip šaudydamas jis kartais pataiko. Bėda ta, kad vykstant tokiems triukams vargšė kamera nebežino, kur pasidėti ir ką rodyti — Geibą, priešą, į kurį jis šaudo, ar priešą, kuris stovi čia pat ir šaudo į Geibą. Kol kamera blaškosi, žaidėjas, žinoma, laukia, kada pagaliau ji aprims. ►



Tiesa, galima dar kartą spustelti lock on mygtuką ir tikėtis, kad Geibas pasirinks arčiau stovintį taikinį (tikimybė maža, bet visko gali būti). Kalbant rimtai, su lock on mygtuku ne visada sutaria tik pradedantieji. O ir jau įgudusiems gali iškilti nemenkų keblumų, ypač tada, kai situacija tampa rimtai karšta. Tačiau būtent tokiais momentais mažiausiai norisi parodomųjų Geibo programų. Nuoširdus patarimas: užuot naudoję lock on mygtuką, treniruokitės, treniruokitės ir dar kartą treniruokitės, o šaudydami naudokite manual target mygtuką. Žaidžiant Syphon Filter tai ypač aktualu, nes vėlesniuose lygiuose neperšaunamas liemenes vilkintys priešai tampa beveik nepažeidžiami, taigi nužudyti juos galima tik šaudant į galvą. Su lock on pataikyti į galvą nepavyks... Bent jau kol nepasirodys SF4.

Syphon filter
(siužetas)

Slaptasis agentas Geibas Loganas (Gabe Logan) kartu su komunikacijų eksperte Liana Ksing (Lian Xing), savo partnere, ėmėsi tirti slaptosios laboratorijos aplinką, kai jiems kilo įtarimas, kad laboratorijoje kuriamas naujas itin pavojingas biologinis ginklas — Syphon Filter virusas. Jiems talkina dar vienas amerikiečių agentas, kuris žūna vykdydamas užduotį. Jo lavoną Geibas aptinka prie padegtos laboratorijos. Po kelių dienų paaiškėja, kad laboratorijoje dirbo itin pavojingas teroristas Erichas Riomeris (Erich Rhoemer) ir jo pavaldiniai. Tyrimai įrodė, kad Riomeris gamino biologines bombas, kurias planavo susprogdinti Vašingtone, jei JAV vyriausybė neįvykdytų jo keliamų reikalavimų. Agentūra, kurioje dirba Geibas, imasi rimtų kontrapriemonių prieš teroristą ir paveda jam, Geibui, itin svarbią užduotį - surasti ir likviduoti bombas, išgelbėti įkaitus. Esant palankiai situacijai, būtų puiku sunaikinti Riomerį ir jo grupuotę. Užduotį vykdantį Geibą remia JAV karinės pajėgos, cheminės ir biologinės apsaugos komandos (CBDC), jo partnerė Liana Ksing.

Jungtinis NATO bei teroristinių grupuočių arsenalas

Ginklai. SF jų buvo daug, SF2 — dar daugiau, o SF3? Liko tie, kurie buvo, be to, atsirado naujų:

- Spyder Skorpian;
- automatinis pistoletas G018;
- Mars rankinis kulkosvaidis;
- automatas K364;
- automatas AUG su duslintuvu;
- sukarintas medžioklinis šautuvas MIL-15;
- minų detektorius.

Manau, tokio arsenalo Geibui ir jo gaujai tikrai pakanka. Čia yra viskas, ką gali pasiūlyti teroristai, NATO ir Rusijos ginklų prekeiviai. Beje, mano numylėtasis Air Taser, dėkui dievui, irgi liko. Pamilau Air Taser, nes jis unikalus: neprisimenu jokio kito žaidimo, kuriame būtų šis ginklas. Vis dėlto tikroji mano meilės prie žastis — pats ginklo veikimo principas. Puolamas priešas, gavęs nemažą elektros iškrovą, iš pradžių kratosi, po to klykia iš siaubo ir užsidega. Kam eikvoti šovinius, leidžiant teroristams mirti greita ir neskausminga mirtimi, kai yra Air Taser?

Iš didelio rašto..?

Žaidime yra 19 lygių. Jie išdėlioti skirtingose pasaulio vietose nuo Australijos dykumų iki Pietų Afrikos šachtų. Kiekviename lygyje žaidėjas turi atlikti naują misiją, pavyzdžiui, Australijoje valdo Lianą Ksing ir turi išgydyti vietinius aborigenus. Pietų Afrikoje, valdydamas specialųjį agentą Lorensą Mužarį, gelbėja vergus. Panašu į Tadą Blindą? Gali būti, tačiau kilnių misijų nėra daug. Vienas linksmesnių lygių — Paradise Ridge. Jį įveikę turėsite žudyti vietinius prasčiokus, apsiginklavusius medžiokliniais šautuvais ir proletariniais šūkiais apie lygybę ir kažkam grąžintiną žemę. Tik įpusėję lygį suvoksite, kad su jumis dirbantys FTB agentai — tikri niekšai, ir nuspręsite stoti prasčiokų pusėn. Deja, bukapročiai kalnų gyventojai to nesupras, ir jūs, pleškindamas buvusius FTB kolegas, patirsite baisų skausmą (ne tik fizinį, bet ir dvasinį), jausdamas, kaip į nugarą sminga naujųjų jūsų draugų paleisti šratai. Ir tai dar ne viskas... Tame lygyje yra dar dvi misijos, kuriose dalyvaudami turėsite išžudyti visus FTB niekšus. Vykstant kruvinoms skerdynėms sutiksite nėščią moterį ir vaikėzą (vietinės gaujos vado žmoną ir sūnų), kuriuos palydėsite iki saugios vietos. Žodžiu, švaistysite laiką laukdamas vos krutančios nėščiosios ir gindamas medžiokliniu šautuvų ginkluotą jaunuolį. Kilnu, gal net kiek per daug. Žaidžiant ši istorija apskritai atrodo idiotiška.

Kas pakeitė Geibo sauskelnes

Žaidimo grafika beveik nepasikeitė. Tie, kas žaidė 1 ir 2 Syphon Filter dalis, ypatingų pokyčių nepastebės. Gal kiek daugiau detalių lygiuose ir aplinka „švelnesnė". Žaidimas atrodo neblogai. Jei palygintume su kitais PlayStation žaidimais, pasirodytų, kad SF3 lygiai labai dideli ir bene geriausiai apipavidalinti.

Dabar — linksmiausia dalis. Geibas Loganas ir nepakartojamas jo bėgimo stilius (tiksliau, bėgimo animacija). Esu įsitikinęs, keli skaitytojai jau nori šaukti: „Nekiškit nagų, Geibas bėgioja kaip tikras Komando!" Nesakau, kad bėgimo animacija bloga, tiesiog ji juokinga. Taip, trečioje žaidimo dalyje animacija kiek tobulesnė, nes anksčiau, mano subjektyvia nuomone, atrodė, kad bėgti Geibui trukdo pilnut pilnutėlės sauskelnės (nenuostabu, tokiomis gyvenimo sąlygomis ne vienas mūsų prisidarytų...). Patobulinus animaciją Geibas neatrodo toks juokingas. Dabar sauskelnės vis dar yra, bet „kakučio" jose nesimato.

Geibas vis dar užkimęs

Garsas kiek pasenęs, tačiau Geibo ir Lian balsai nuostabūs kaip ir anksčiau (kūrėjus reiktų pagirti už tai, kad nepakeisti balsai ir daugelis kitų mūsų pamėgtų detalių). Šūvių ir sprogimų garsai gana realūs, nors pats šio fakto patvirtinti negaliu — niekur negavau C4 sprogmenų ir negalėjau išbandyti. Muzika groja tyliai. Niekada neįkyri, niekada nedramatizuoja si-

Geibas Loganas — slaptas agentas

Lytis: vyras
Ūgis: 190cm.
Amžius: 35 metai.
Svoris: 92,5kg.
Gimimo vieta: Kamdenas (Niudžersio valstija)
Akių spalva: ruda
Tautybė: amerikietis
Plaukų spalva: juoda

1989 m. apdovanotas sidabrine žvaigžde.
1991 m. apdovanotas Prezidento padėkos raštu.

tuacijos, niekada nenustelbia balsų. Žodžiu, jūsų ausis džiugins mirštančiųjų klyksmai ir prakeiksmai, neužteršti jokiais pašaliniais garsais.

Apie žaidimo papildymus

Žaidime tebėra Multiplayer režimas. Žinoma, nepulsiu atkalbinėti fanų, bet nebandžiusiems nerekomenduoju. Lygiai sukurti kruopščiai ir, rodos, tinka kruvinoms dvikovoms, bet... Esmė ta, SF nėra kelių žaidėjų žaidimas. Kūrėjai pasidarbavo kurdami mini žaidimus. Tai puiki multiplayer alternatyva, nes iš bėdos galima žaisti dviese, paeiliui stengiantis pagerinti oponento rekordus. Antra vertus, mini žaidimai — tai puiki proga aktyviai ir pasyviai pailsėti, lavinti įgūdžius. Juos galima žaisti vietoj to, kad klausytis lopšinės prieš miegą (nesupraskit manęs klaidingai, jie nemigdo, jie tiesiog pasakiški atpalaiduoja). Būtinai išbandykite mini žaidimus. Jų yra keli: Vagis, Žudikas, Naikintojas, Išminuotojas ir Biatlonas.

Baigdamas kalbu apie tai, kas gardžiausia. Visi mes prisimename tragiškai žuvusią Teresę Lipan. Akylesni turbūt jau pastebėjo tuštumas kai kuriose straipsnio vietose... Taip taip... Blondinių mėgėjai, jūsų laukia malonus siurprizas.

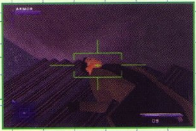
Syphon filter 2

(siužetas)

Atskleidžiama tiesa. Liana ir Geibas dabar — atskalūnai, kuriuos medžioja jų agentūra. Vykdydamas užduotį (Syphon Filter) Geibas sužinojo, kad pati agentūra aktyviai dalyvavo kuriant virusą, taigi jis ir jo partnerė pasmerkiami mirti. Atskalūnai netikėtai sužino, kad agentūra parduos virusą didžiausią sumą pasiūliusiai teroristinei organizacijai. Buvę agentai nusprendžia išsiaiškinti sandorio detales ir jį sužlugdyti. Lianai ir Geibui, siekiantiems šių kilnių tikslų, talkina pabėgėliai iš CBDC ir dar viena buvusi agentė Teresė Lipan (Teresa Lipan). Ji nuolat bendrauja su Liana ir Geibu, o savo unikalių sugebėjimų padedama greitai suranda atsakymus beveik į visus klausimus. Netikėtai Liana užsikrečia virusu, tad Geibas priverstas ieškoti vakcinos, kad išgelbėtų partnerę... ir visą pasaulį, kol virš jo paties galvos dar nepakibo milžiniška Syphon Filter grėsmė. Lianos gyvybė išgelbėjama, tačiau Teresė Lipan dydvyriškai žūna.

Interviu su Syphon Filter 3 kūrėjais

Viena žymiausių visų laikų šaudyklių — jau trečią kartą žaidėjų rankose. Metal Gear Solid, vos pasirodęs žaidimų pasaulyje, sukėlė tikrą bumą, tačiau vienintelis nebuvo. Goldeneye 007 ir tuo metu dar mažai žinomas Syphon Filter, nepabūgę Konami mesto iššūkio, žaidėjų širdyse išsikovojo šiltas vietas kaip ir MGS. Praėjus dvejiems metams MGS paliko PS ir ėmė karaliauti PS2 pasaulyje. Syphon Filter2 pernelyg nesivargindamas tapo superhitu. Beje, tokia pat sėkmė išpranašauta ir trečiajai daliai, kuri, nepaisant PS2 populiarumo, buvo sukurta tik PSone platformai. Žaidimo veiksmas baigiasi trečioje SF dalyje, kur padedamas paskutinis trilogijos apie narsųjį superagentą Geibą Loganą ir draugus taškas. Siūlome Jums interviu su visų trijų dalių kūrėjais: Džefu Rosu (Jeff Ross) ir Maiku Chrzanovskiu (Mike Chrzanowski).



Turint omenyje milžinišką Syphon Filter gerbėjų būrį, keista, kad trečioji dalis skirta Psone platformai. Kodėl taip atsitiko?

Kurti SF trilogiją buvo numatyta iš anksto. Mūsų nuomone, ji privalo baigtis ten, kur prasidėjo. Be to, kaip jau minėjote, iš tiesų turime daug gerbėjų; todėl manome, kad būtų nelogiška paskutinę žaidimo dalį skirti tai platformai, kurios jie neturi, o galbūt ir nebeturės. Kalbant apie SF gerbėjus, jau turinčius PS2, reikia pasakyti, kad jie dar turės galimybę žaisti mūsų žaidimus.

Kokių naujovių galima laukti iš SF3?

Visų pirma pasikeitė žaidimo koncepcija. Trečioje SF dalyje žaidėjai galės skirtingai reaguoti į esamą situaciją, tiksliau, tas pačias kliūtis įveikti keliais būdais. Kitaip nei SF2, trečioje dalyje lygius galima įveikti keliais būdais, t. y. žaidėjas nebepriklauso nuo konkretaus iš anksto numatyto veiksmų plano. Mes taip pat supratome, kad daugelis žaidėjų mėgsta „bėk ir šauk" principą, o kiti labiausiai vertina slaptumą. Beveik visi SF3 lygiai sukurti siekiant patenkinti abiejų grupių troškimus. Žaidėjams siūlomus ginklus galima naudoti tiek slaptose operacijose, tiek aršiuose susirėmimuose su priešų miniomis. Žaidėję, pasirinkę slaptumo taktiką, pastebės, kad jų pojūčiai atvirkščiai proporcingi tiems, kurie patiriami pasirinkus „šaudyk į viską, kas juda" taktiką.

Ar patobulintas AI (dirbtinis intelektas)?

Priešininkai ir ligi šiol elgėsi sumaniai, tad jų beveik nelietėme. Didžiausias dėmesys buvo skiriamas sąjungininkų, kartas nuo karto pasirodančių žaidime, AI. Dabar jie bus valdomi AI ir atitinkamai reaguos į žaidėjo veiksmus. Galimybę įveikti tam tikrus lygius lems tai, kaip žaidėjas sutaria su AI valdomu partneriu.

Syphon Filter sužavėjo mus misijų įvairove ir skirtingais lygiais. SF2 to nebeliko: misijos čia tiesmukos, o lygiams įveikti užtenka paprasčiausio „bandyk ir mirk" principo. Ko galima tikėtis iš SF3?

Trečioje dalyje bent porą kartų turėsite apkeliauti pasaulį, be to, veiksmas, prasidėjęs 1984 metais, tebesitęs ir dabar. Užtikriname jus, kad skirsis ir lygių išorė, ir užduotys. Pasistengėme sukurti tokius lygius, kad žaidėjai galėtų įveikti juos kuo įvairiausiais būdais. „Bandyk ir mirk" strategija SF3 irgi yra. Žaidėjui tapome kiek atlaidesni. Pavyzdžiui, žaidėjas, nužudęs įkaitą, kurį galėjo išgelbėti, nebūtinai pralaimės misiją. Tiesiog jis bus nubaustas ir negaus gero ginklo. Be to, gali atsitikti taip, kad vėliau jam bus vis sunkiau žaisti. Nesaikingai naudojantys galingus mirtį siejančius ginklus žaidėjai paprastai bus priversti atsakyti už savo veiksmus.

Kad paskutinis klausimas bus būtent toks, tikrai galėjote tikėtis. Kokia Syphon Filter ateitis? Ar gali būti taip, kad Geibą, Lianą ir Mužarį sutiksime žaidime PS2 platformai.

Trečiosios Syphon Filter dalies pabaigoje rasite kelias užuominas, iš kurių galima spręsti apie žaidimo ir jo herojų ateitį. Be to paskutiniuose lygiuose ir intarpuose tarp jų parengėm malonių staigmenų SF gerbėjams. Faktą, kad žaidimas išties populiarus, mes turime omenyje, taigi galite būti tikri, jog turime šiokių tokių SF ateities planų.

			Galutinis balas
Grafika:	kiek geresnė nei pirmosiose dviejose dalyse.	9	9
Garsas:	tikroviškas, neerzinantis, svarbiausia — tie patys balsai!	10	
Valdymas:	nesutvarkytas lock on mygtukas, visa kita puikų.	9	
NUOSPRENDIS:	puikus žaidimas tiek sukto siužeto, tiek kovos mėgėjams.		Virusas

Virusu užsikrėtęs Artojas

MŪSŲ RADARUOSE ŽAIDIMAS ATRODĖ KAIP DAUGYBĖ SKIRTINGOS KILMĖS OBJEKTŲ, BET MES JĮ VIS TIEK PASTEBĖJOME.

Eagle One: Harrier Attack

◀Žaidimo valdymas toks, kad labiausiai norisi pilotuoti, pavyzdžiui, A 10 Warthog. Kartais net imi galvoti, kad pavadinimas Harrier atack sugalvotas atsitiktinai...

GAMINTOJAS:	**GlassGhost**
LEIDĖJAS:	**Infogrames**
ŽANRAS:	**nuotykiai**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Eagle One gali labai nuvilti aviasimuliatorių mėgėjus. Tai nėra blogas žaidimas, tiesiog nematyti ribos, skiriančios simuliatorių ir veiksmo žanrą. Taigi nei veiksmo žaidimų mėgėjai, nei skraidymo aistruoliai negalės pavadinti jo mėgstamiausiu.

Ne visai logiškas, bet užkrečiantis

Plėšikai iš neofašistinės politinės organizacijos įsiveržė į Havajų salas ir gana lengvai jas okupavo. JAV vyriausybė, neketindama su tuo taikstytis, ruošiasi vaduoti savo poilsiavietes, pensionus ir milijonines investicijas. Atrodytų, darbo užteks visiems: armijai, kariniam jūrų laivynui, karinėms oro pajėgoms, jūrų pėstininkams... Deja, viskas, ką jie turi netoli Havajų, tėra mažas Eagle One būrys, sudarytas iš lėktuvnešio (kur jo palyda — eskadriniai mininінkai, kreiseriai ir povandeninės valtys) ir kelių naikintuvų Sea Harrier. Vieno iš tų naikintuvų pilotu tapsite jūs.

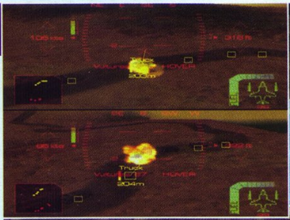
Užtenka pasižiūrėti įvadą, ir kyla klausimas, kodėl JAV nepasimokė iš praeities klaidų ir užmiršo 1941, kai japonai subombardavo Perl Harborą. Tepraėjo šešiasdešimt metų, bet tragiškos praeities salas saugo vienas būrys. JAV gyventojai turėtų džiūgauti, kad jų šaliai vadovauja ne žaidimų kūrėjai.

Žaidimo misijų sistema sukurta ypač kruopščiai. Užduotys sudėtingesnės tampa pamažu, taigi pilotams, niekada negalintiems pernelyg atsipalaiduoti, suteikiama proga taip pat pamažu tobulinti savo įgūdžius. Veiksmo vieta keičiasi, nes tenka skverbtis vis giliau į okupuotas teritorijas. Jums keliami skirtingi uždaviniai, tad turite puikią progą išbandyti savo jėgas ne tik stodami į dvikovas ore, bet ir dalyvaudami gelbėjimo misijose, bombarduodami. Nesvarbu, kad prieš pakylant į orą jums kala į galvą, jog vykstate į absoliučiai nepavojingą misiją. Kai tik jūsų „paukštukas" pakyla į orą, atsitikti gali bet kas. Naktinės gelbėjimo operacijos netikėtai praranda savo slaptumą, ir jums ant kulnų lipa visos teroristų karinės pajėgos. Teroristai ginkluoti neblogai, beveik visa karinė technika atsivežta iš Rusijos. Jie drąsiai svaido SU 27 ir Mig 21 naikintuvus, nepamiršdami pasirūpinti solidžia antžemine ugnies priedanga. Ir visa tai — prieš vieną vienintelį Harrier. Kuo toliau, tuo priešų daugiau, o jų veiksmų nuspėti nebeįmanoma. Nors žaidimo siužetas nelabai tikroviškas (vienas Harrier neturi jokių šansų prieš tris SU 27, kuriems kovoti padeda antžeminiai zenitiniai įrenginiai, šaudantys valdomomis raketomis, ir vienas kitas nususęs laiviūkštis, prikimštas šiuolaikinės priešlėktuvinės įrangos), kažkas vis dėlto neleidžia išjungti konsolės, o Eagle One kompakto padėti į vėsią ir tamsią vietą. Tiesa, jei kovojant už Havajų laisvę pritrūktų kantrybės ar ryžto, galima pasikviesti draugą ir pabandyti žaisti dviese (turint tokį tikslą, sukurtos penkios atskiros misijos).

Ne tai, ko reikia

Sunkiausia priprasti prie valdymo. Žinoma, sukurti tobulą Sea Harrier naikintuvo valdymo sistemą, valdymo pultelyje teturint šešiolika mygtukų, nėra paprasta, tačiau pasistengti buvo galima. Valdymo sistema kurta omenyje turint bene žymiausią pasaulyje naikintuvą, kurio išmetamosios tūtos dirba tiek horizontaliu, tiek vertikaliu režimu, tačiau kai kuriose misijose būsite priverstas rinktis kiek prastesnį A10 Warthog arba sraigtasparnį Huey. Šis faktas liūdina visų pirma dėl to, kad valdyti A10 Warthog daug maloniau ir patogiau nei Harrier, taigi penkias minutes paskraidžius į galvą jau lenda mintis, kad žaidimas Eagle One: Warthog Atack būtų geresnis.

Žinoma, unikalios Sea Harrier savybės realiame gyvenime yra naudingos, mat naikintuvas skraido kaip visi naikintuvai, tačiau, kiek pakreipęs variklius, gali skristi ir kaip sraigtasparnis. Toks skrydžio režimas suteikia pilotui puikią progą atakuoti antžeminius taikinius. Žaidžiant to padaryti nepavyks, nes išmetamąsias tūtas galite naudoti tik dviejose pozicijose. Tokia padėtis, kai lėktuvo nosis būna šiek tiek nukreipta



žemėn ir varikliai atsiduria pusiau vertikalioje, pusiau horizontalioje padėtyje žaidime nebejmanoma. Vienintelė galimybė taikliai atakuoti ant žemės esančius taikinius — „pakibti“ ore ir sukinėtis ratu nejudant iš vietos. Tai irgi neblogai, bet jūs neįsivaizduojate, kaip apsidžiaugs priešo zenitininkai, pamatę vienoje vietoje „kabantį“ lėktuvą. Nors ir apmaudu, tačiau būtent neišbaigta ir neapgalvota valdymo sistema neleidžia pasireikšti pačioms geriausioms lėktuvo savybėms.

Miniatiūriniai Havajai

Žaidimo grafika iš esmės nebloga, tačiau ir prie jos neįmanoma neprisikabinti. Gana gerai vaizduojama aplinka, kovinė technika. Kruopščiai padirbėta su šviesa, saulė, kaip ir dera tikrai saulei, apakina, o saulėlydžiai atrodo tikroviški. Taip pat šaunūs ir specialieji efektai, sprogimai. Skriejančios raketos ir naktinį dangų raižantys zenitininkų sviediniai pavaizduoti puikiai, net geriau nei kai kuriuose Holivudo filmuose. Trumpiau tariant, žaidimas atrodo išties neblogai, ypač tada, kai žiūrima iš toliau.

Dabar apie tas priekabes. Pirmoji pastebėta nesąmonė — netaisyklingas judėjimo vaizdavimas. Kūrėjai nesugebėjo perteikti greičio pojūčių. Žiūrint į aplinką, atrodo, kad skrendi 20 km per valandą greičiu, nors prietaisai rodo visai ką kita. Toks nesutapimas verčia susimąstyti, ar laiko, skiriamo Eagle One įveikti, nereiktų skirti Ace Combat serijos žaidimams. Kūrėjai nesilaiko ir mastelių. Nuo kada namai Havajuose mažesni už tankus. Skraidydamas tarp vos nuo žemės pasistiebusių viešbutukų nepatiri jokio malonumo. Žinoma, šio fakto būtų galima nepaisyti, tačiau Namco, kurdama Ace Combat serijos žaidimus, įrodė pasauliui, kad miestai gali būti dideli, o demonstruoti aukštąjį pilotažą skaidant tarp pastatų kartais daug maloniau nei juos bombarduoti.

Nutrūkęs radijo ryšys

Žaidimo garso kokybė nebloga, tačiau kyla įtarimas, kad naudojami daugiausiai du garso kanalai. Nauji radijo pranešimai, nustelbę kovos garsus, susilieja į chaotišką neaiškios kilmės kakofoniją (o gal „kaka fonija“). Tačiau situacijose, kuriose neapsieinama be chaoso, tos kakofonijos kaip tyčia nėra. Radijo ryšiu iš mūšio lauko sklindantys balsai skamba taip, lyg visi — ir kalbantieji, ir jūs — sėdėtumėte viename kambaryje. Juokingai skamba jūrų pėstininkų pranešimai apie smarkius priešo aviacijos smūgius, kai fone ne tik nesproginėja, bet ir standartinio radijo traškesio negirdėti. Deja, problemų dėl prasto radijo ryšio kils retai, nes kolegos su jumis bando susisiekti ypač retai: arba per valstybines šventes, arba skaudžiai pralaimėję.

◀Pasipildyti kuro ore labai įdomu ir labai sudėtinga.

Grafika:	viskas gražu, tik masteliai ne tie...	7
Garsas:	neblogai įrašyti garsai paskęsta prastų garsų jūroje.	6
Valdymas:	būtų neblogas, jei valdytume *A10 Warthog.*	6

Galutinis balas
6
Gaila

NUOSPRENDIS: žaidimas apie lėktuvą, iš kurio atėmė visas geriausias savybes.

Pilotavo Artojas

FAKTAI

AV-8B Harrier II — naikintuvai, kuriuos galima panaudoti siekiant daugelio tikslų, pagaminti McDonnell Douglas kompanijoje. Unikali jų pirmtakų technologija pirmą kartą buvo įvertinta 1982 metais vykusiame Folklendo salų kare. Harrier variklių išmetamos tūtos gali būti pakreiptos vertikaliai arba horizontaliai, taigi naikintuvui pakilti nereikia pakilimo tako, be to, jis gali skristi kaip sraigtasparnis. Joks kitas šių dienų naikintuvas negali taip tiksliai atakuoti antžeminių taikinių kaip Harrier. Jei anglai nebūtų turėję šių lėktuvų, jų kampanija Folklande būtų trukusi gerokai ilgiau. Beje, ir karas būtų galėjęs baigtis kitaip.

Pagrindinės užduotys, keliamos Harrier naikintuvams yra:

- Kariuomenės dalinių palaikymas iš oro, naudojant įprastą ir specifinę ginkluotę.
- Žvalgybinių ir puolamųjų operacijų vykdymas priešo teritorijoje, naudojant įprastą ir specifinę ginkluotę.
- Gynybinių ir puolamųjų operacijų vykdymas: oro erdvės patruliavimas, ginkluoto eskorto suteikimas ir priešo teritorijoje esančių gynybinių ugnies taškų „žemė–oras“ likvidavimas.
- Naktinių žvalgybinių ir puolamųjų antskrydžių vykdymas.
- Karinių veiksmų vykdymas tolimoje priešo teritorijoje, kaip dislokacijos vietą naudojant lėktuvnešius, laikinus aerouostus ir mobilias taktines pakilimo–nusileidimo aikšteles.

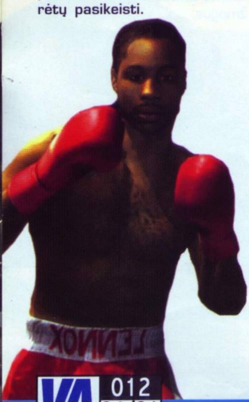
Duomenys

Kaina: 23 700 000 JAV dolerių
Ilgis: 14,11 metro
Sparnų plotis: 9,24 metro
Ginkluotė: septynios išorinės pakabos. Šešios jų po sparnais, ant kurių galima pritvirtinti AIM 9 Sidewinder raketas arba keleto rūšių „oras–žemė“ ginkluotę, išorinius kuro bakus arba AGM-65 Maverick raketas. Ant likusios centrinės pakabos gali būti tvirtinama įvairi „oras–žemė“, „oras–jūra“ ginkluotė arba GAU-12 šešiavamzdis kulkosvaidis su 300 šovinių užtaisu. Beje kulkosvaidis turi kompiuteriu valdomą optinio nusitaikymo sistemą LCOSS.
Įgula: vienas žmogus.

KnockOut Kings 2001

GAMINTOJAS:	**EA Sports**
LEIDĖJAS:	**EA Sports**
ŽANRAS:	**boksas**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

KnockOut Kings 2001 — vienas iš EA Sports žaidimų. Šis faktas daug ką pasako. Žinome, kad EA Sports tikslas — tobuli žaidimai, todėl FIFA, NHL ar NBA Live žaidimų pavadinimai kalba patys už save. KnockOut Kings iki šiol negalėjo tuo pasigirti, tačiau pasirodžius 2001 metų versijai viskas turėtų pasikeisti.



Siužeto nėra, tačiau boksininkų — kaip purvo

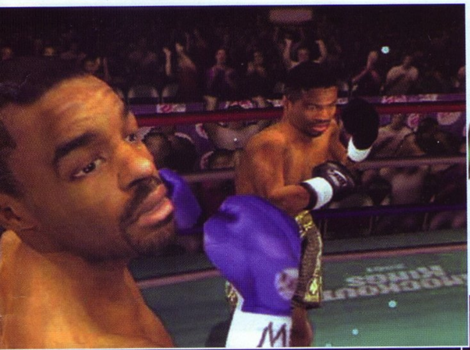
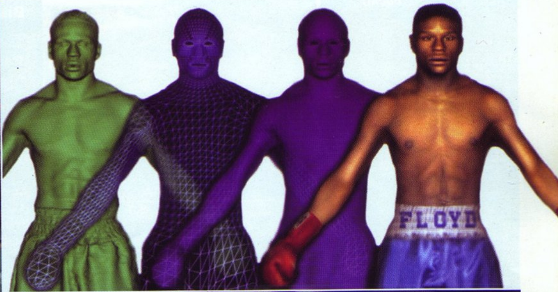
Svarbiausia žaidimo dalis — karjeros režimas, iš pradžių leidžiantis paruošti žaidėją, o tada kviečiantis jį į ringą. Pradžioje reikia pasirinkti savo boksininką. Žaidėjui leidžiama pačiam parinkti beveik visus boksininko parametrus: tiek išvaizdą ir kovos technikos stilių, tiek pravardę. Vėliau komentatoriai, kalbėdami apie boksininkus, kartas nuo karto paminės šiuos duomenis. Pavyzdžiui, akcentuos, kad tas ir tas yra klasikinės mokyklos atstovai. KnockOut Kings 2001 kurdami savo žaidėją galite perduoti jam garsaus boksininko (pavyzdžiui, Muhamedo Ali) techniką. Žodžiu, kovodami galėsite smūgiuoti būtent taip, kaip smūgiavo legendinis boksininkas.

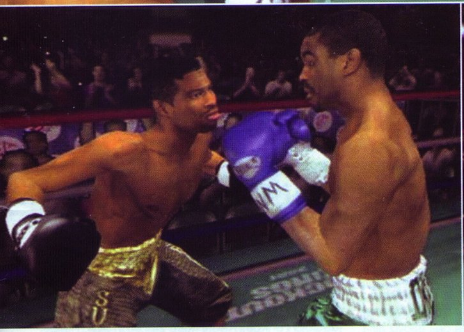
Jūsų susikurtą žaidėją ir pirmąsias jo kovas skiria dar vienas svarbus etapas, kuris bokso žaidimuose iki šiol nebuvo akcentuojamas. Tai boksininko treniravimas. Būtent šis tikrame bokse daugiausiai laiko užimantis užsiėmimas lemia sėkmę arba nesėkmę KnockOut Kings 2001 bokso ringe, todėl nepaisyti treniruočių turbūt nepavyks. Pasirinkti reikia ne tik salę, kurioje treniruositės, bet ir treniruočių programą. Treniruotės turi dvigubą naudą: pirma, įvaldoma technika, antra, pagerinami boksininko parametrai. Atakos ir gynybos technika šiame žaidime bene svarbiausia, nes jau antrame ar trečiame etape nuolatinis mygtukų spaudymas puolant nebepadeda.

Jei palygintume su 2000 metų žaidimo versija, KnockOut Kings 2001 puolimo ir gynybos technika, taip pat ir žaidimo valdymas pasikeitė. Ankstesnis valdymo režimas pavadintas auto combo, tačiau yra ir kita galimybė — real combo. Auto combo leidžia žaidėjui beveik nesirūpinti boksininko technika, t. y. deriniais. Žaidėjui užtenka žinoti kelis atakos ir puolimo mygtukus (blokas, puolimas, prisilenkti), o kompiuteris pats pasirūpina, kokį smūgį, paspaudus puolimo mygtuką, atlikti. Panaši situacija ir ginantis. Real combo reikalauja kur kas daugiau įgūdžių ir žinių — reikia pačiam numatyti, kaip smūgiuoti (kuriuo kampu, į kurią vietą) tuo metu geriausia. Būna tokių situacijų, kai tinka vienas vienintelis smūgis, todėl neteisingai pasirinktas atakos būdas gali reikšti bloką ir jums skirtą smūgių laviną.

Antras svarbus treniruočių aspektas — patirties taškai, suteikiami už treniruočių programą. Už puikiai įvykdytą programą duodama 10 taškų, už vidutinius rezultatus — 5 taškai. Šie taškai naudojami gerinant boksininko savybes (greitį, jėgą, smūgį ir širdies darbą). Visos jos svarbios kovojant, nes nuo greičio priklauso galimybė atremti priešininko smūgį arba smūgiuoti pačiam, kol priešininkas neatliko bloko. Svarbi ir ištvermė, kurios lygis nuolat rodomas ekrane. Kuo mažiau energijos liko, tuo sunkiau gerai atlikti visus veiksmus, todėl boksininkams, ypač silpnesniems, reikia taupyti jėgas pirmuose raunduose.

Kaip matote, ringe iš tiesų verda gyvenimas. Priešininkų dirbtinis intelektas verčia labiau įsitempti. Kai oponentą valdo šalia sėdintis draugas, atrodo, kad čia nebe žaidimas, o tikra kova. EA Sports pasirūpino dar keliomis detalėmis, kurios žaidimą daro dar realistiškesnį.



Daug verti vien kraujo purslai, besiveržiantys iš prakirstos nosies po kiekvieno papildomo smūgio, arba galimybė atlikti ringe neleistinus puolimo judesius. Žinoma, būsite perspėti, tačiau žaidimui tai nekenkia. Kalbant apie kraują, reikia paminėti, kad per didelės kraujosruvos — rimta priežastis sustabdyti žaidimą: pralaimėjusiu teisėjai paskelbia tą kovotoją, kuriam per stipriai bėga kraujas, todėl labai svarbu turėti gerą pagalbininką, kurį galima pasirinkti karjeros režimo pradžioje. Pagalbininkas — tai žmogelis, sėdintis ringo kampe už virvių ir laukiantis pertraukos, kad sutvarkytų žaizdas. Tik jis gali visai ar bent iš dalies sustabdyti kraujavimą ir taip išgelbėti kovą.

Žaidimo grafiką irgi reikia atskirai pagirti. Nors ji ne per daug patobulėjo, jei palygintume su KnockOut Kings 2000, tačiau iki šiol vis dar lieka nepakartojama, turint omenyje virtualaus bokso žanrą ir sporto žaidimus apskritai. Boksininkų veidai detalūs, tačiau kūnai šiek tiek per daug kampuoti. Žaidimo kūrėjai, imituodami boksininkų judesius, naudojosi tikrų boksininkų charakteristikomis ir naujausia motion-capture technologija, todėl sportininkai ringe elgiasi gana natūraliai, nors iki vaizdo televizoriaus ekrane dar toli. Didžiausias grafikos trūkumas — statiška publika, kuri, žaidėjui atlikus vieną iš įdomesnių ar efektingesnių smūgių, galėtų pašokti ar kaip kitaip reaguoti.

Muzika ir garsai nėra stiprioji KnockOut Kings 2001 pusė, tačiau gėdos jam tikrai nedaro. Žaidimo kovų komentatoriai — tikri bokso komentatoriai, ir kalba jie dažniausiai apie tai, kas iš tikrųjų vyksta ringe. Visi boksininkai turi savo melodiją, palydinčią į ringą. Smulkmena, tačiau maloni.

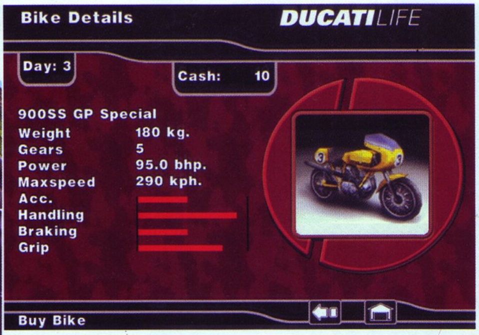
Boksininkų pasirinkimas žaidime tikrai įspūdingas. Nesu didelis tikro bokso gerbėjas ir naujųjų šios sporto šakos čempionų vardai man nieko nesako, tačiau tarp KnockOut Kings 2001 sportininkų tikrai netrūksta ir garsiausių visų laikų boksininkų. Dar viena šių metų versijos naujovė — moterų bokso atstovės, galinčios tobulintis karjeros režime arba kovoti paprasčiausiose parodomosiose varžybose.

Iš visų šio žaidimų privalumų ir tik vieno kito trūkumo galima spręsti, kad KnockOut Kings 2001 — geriausias bokso ir bene tikroviškiausias visų sporto šakų žaidimas. Taip yra iš tiesų: detalus ir tikroviškas KnockOut Kings 2001 gali drąsiai pretenduoti į geriausiai sporto šakos techniką perteikiančio žaidimo titulą. Šį žaidimą vertėtų išbandyti netgi tiems, kurie nėra bokso ar bokso žaidimų mėgėjai. Žaidimas netiks nebent trokštantiems eilinio snukiadaužio, suteikiančio galimybę visomis jėgomis spaudyti visus mygtukus nė nesusimąstant apie kokią nors puolimo ir gynybos techniką ar kovos strategiją. Šiems žaidėjams KnockOut Kings 2001 per daug intelektualus, o žaidėjo treniruotės — tuščias laiko gaišimas.

Tik užmetę akį į teisėjo veidą, mes suvokėme, kad vertindami žaidimą turime būti atsargūs. Ką gi... ▶

V.A.			Galutinis balas
Grafika:	nebloga, „užkerta“ tik publika...	8	9
Garsas:	muzikos nedaug, bet ji gera, užtat komentatoriai tikri.	9	
Valdymas:	pusiau automatinis arba viskas daroma rankomis.	10	
NUOSPRENDIS	žaidimas, galįs drąsiai duoti į nosį bet kuriam kitam sporto žaidimui.		BOX!

Visus nokautavo Rokas Kazelkevičius



Ducati

Itališko plieno žirgeliai trasoje, arba bukaprotį

GAMINTOJAS:	**ATD**
LEIDĖJAS:	**Activision**
ŽANRAS:	**arkadinės lenktynės**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Vos išgirdęs žodį Ducati, pagalvoji apie motociklus. Galimas dalykas, kad būtent dėl šios priežasties ATD (Atention to Details) savo kūriniui davė Ducati World Racing Chalenge vardą. ATD darbuotojai stengėsi sukurti žaidimą, kuris išsiskirtų iš kitų motosimuliatorių. Labiausiai jie troško žaidimą paversti kultiniu tikro motolenktynininko gyvenimo simuliatoriumi. Kad pasiektų savo tikslą, žaidimo koncepciją ATD nušvilpė iš visiems puikiai žinomų Gran Turismo ir NFS Porshe unleashed, tik „poršus", „hondas", „mazdas" ir „fordus" trasoje pakeitė skirtingų kategorijų ir laikmečių Ducati motociklai. Kad ir kaip ten būtų, žaidimui apie motociklus pasiskolinti idėjų iš Gran Turismo — nebloga mintis. Pažiūrėkime, kas iš to išėjo.

Siužeto ir dirbtinio intelekto nesutarimai

Pasiskolintas idėjas Ducati WRC kūrėjai panaudojo sumaniai, netgi šiek tiek jas patobulino. Čia, kaip ir GT žaidimo pradžioje, žaidėjas gauna tam tikrą sumą pinigų, už kuriuos gali įsigyti pirmąjį savo motociklą. Paprastai perkama prekyvietėse, Ducati parduotuvėje, senovinių motociklų parduotuvėje, žinoma, galima kreiptis į vietinį prekybos agentą. Įsigiję plieninį žirgą, žaidėjai gali jį tobulinti tiek, kiek leidžia kišenė, be to, gali įsigyti šalmą arba kombinezoną, kuriuos dėvėdami atrodys taip pat gerai (arba blogai), kaip ir lenktyniaus. Žaidimas siūlo daugelio rūšių lenktynes, tačiau jose gali dalyvauti tik tie, kas turi tam tikros rūšies motociklus ir licencijas. Kaip jau minėjome, ATD žaidimo koncepcija nepašykštėjo naujovių. Atsirado galimybė lenkyniauti su kitais (valdomais kompiuterio arba žmogaus) žaidėjais vienam prieš vieną, prieš tai užstačius pinigų sumą arba motociklą.

Iš pirmo žvilgsnio žaidimas atrodo visai neblogas, motociklai valdomi nesudėtingai, tačiau fizikos dėsnių žaidime akivaizdžiai nepaisoma. Ducati tikrai nepanašus į tikrą motosimuliatorių, jis labiau primena gerą arcade-racing žanro žaidimą, kurio vienas iš privalumų — kelios puikios kameros padėtys. Motociklą vairuosite naudodamiesi keliomis kameros padėtimis, tačiau pati šauniausia yra ta, kai matyti vairuojančiojo rankos. Kad ir kaip žiūrėtumėte, niekada nebus taip, kad nejustumėte greičio — juk būtent jo mums ir reikia!

Šį gana optimistišką, malonų vaizdelį teršia žaidimo AI (dirbtinis intelektas) ir žaidėjui metami iššūkiai. Pirmąkart nemalonūs įspūdžiai aplanko bandant gauti pačią paprasčiausią — Basic I licenciją. Neturėdami šios licencijos, negalėsite dalyvauti varžybose, kurių prizinį fondą sudaro daugiau nei 5000 pinigų. Kad ją gautumėte, turėsite būti ypač tikslūs tiek pasirinkdami greitį, tiek vairuodami. Už menkiausią klaidelę — nedidelę vieno centimetro ar vienos šimtosios paklaidą — būsite negailestingai diskvalifikuoti. Ir kam visa tai? Ogi tam, kad sublizgėtumėte, kad nušluostytumėte nosį bukapročiams AI valdomiems oponentams. Vėliau (jau gavus licenciją) jokios lenktynės negali mesti mums jokio rimtesnio iššūkio. AI valdomi oponentai dažnai patenka į avarijas, patekę iškart pašoka nuo žemės (nesvarbu, kad per avariją motociklininkas pakyla į orą maždaug 15 metrų, po to krenta ir čiuožia dar kokius 30 metrų, kol neatsitrenkia į kokią sieną), čiumpa savo transporto priemonę ir skuodžia atsirevanšuoti už prarastas sekundes. Lėkti nustojama pirmame pasitaikiusiame posūkyje, tada vėl skrendama, krentama, čiuožiama ir t. t. Man, nepriklausančiam nuo AI, tokia lenktynių taktika iš karto tapo nepriimtina. Užuot spaudęs visu greičiu, ramiai sau važinėjausi: kartais stabtelėdavau ir ramiai įveikdavau visus posūkius, taigi nei mano, nei transporto priemonės kūnas nepatyrė rimtesnių sužalojimų. Devyniais atvejais iš dešimties tokia taktika pasiteisina ir varžybos laimime mes. Kartais netgi visu ratu įmanoma aplenkti artimiausią opo-

World Racing

AI besivaikant...

nentą. Sudėtingesniuose lygiuose AI jau pranašesnis už mus, paprastus mirtinguosius (puikiai žino visas trasas ir posūkius), be to, nebedaro klaidų ir nesuteikia jokios progos savęs pavyti. Man šioje situacijoje nebepadėjo niekas (nors turėjau tokias puikias licencijas, gražų motociklą, prie jo derančius šalmą ir kombinezoną). AI tapo Nenugalimuoju (N būtinai didžioji). Po visų kančių, patirtų kovojant už licenciją, tokį elgesį laikau nedovanotinu pasityčiojimu ir daugiau nebežaidžiu.

Gerai apšviestas ir negyvas

Jei kada bandėte žaisti Rollcage arba Rollcage Stage II, galite įsivaizduoti, kokių grafikos ypatybių galima tikėtis iš Ducati. Dažniausiai veiksmas vyksta tamsioje uždaroje aplinkoje. Šis faktas parodo, kad kūrėjai žino, ko nemoka daryti (omenyje turime atvirų vietovių vaizdavimą). Šviesos efektai žaidme ir neblogi, ir skoningi, bet su gamta ne viskas gerai — ji galėtų būti bent šiek tiek gyvybingesnė. Žinoma, lekiant 200 kilometrų per valandą greičiu daugeliui gamta visai nerūpi. Tačiau jei žaidimas buvo kuriamas vadovaujantis tokiais principais, veiksmas galėjo vykti tuneliuose (būtume pasidžiaugę puikiu apšvietimu). Žaidimas, aišku, netaptų gyvybingesnis, bet ir minčių apie tą gyvybingumą mažiau kiltų.

Britų stilius

Garso takelis beveik visuose žaidimo etapuose įspūdingas. Visą laiką klausysitės šaunios muzikos, beje, panašūs dalykėliai skamba ir kituose greitį mėgstančiuose žaidimuose, pavyzdžiui, Wipeout. Trumpiau tariant, garso takelis atitinka visus reikalavimus, Didžiojoje Britanijoje keliamus lenktynių žaidimams. Kalbant apie variklio skleidžiamus garsus, reiktų pasakyti, kad jie priklauso nuo motociklų rūšies. Kadangi nesu važiavęs nė vienu iš tų „pupulių", negaliu spręsti, ar jie autentiški. Aišku tik tiek, kad riaumoja gerai.

Faktai apie Ducati

Trasoje Ducati daugybę kartų gavo čempiono titulą, o gatvėje tapo bene geidžiamiausiu ir populiariausiu iš visų kada nors sukurtų motociklų.

Diana, Darma, Panta ir Paso motociklininkų leksikone reiškia aukštos kokybės ir nesenstančio itališko stiliaus pavyzdžius. Monstrai ir ST4 — ne mažiau gerbiamos klasikinių motociklų klasės atstovai. Pasaulinio Superbike čempionato nugalėtojas 996 tapo modernaus meno šedevru ir dabar puikuojasi daugelyje pasaulio muziejų bei privačių kolekcijų.

Tiesą sakant, pradžia buvo kukli. 1926 metais broliai Ducati Italijoje, Bolonijos priemiestyje, įkūrė mažą elektronikos verslo įmonę. Jų talentas „sužibėjo" tik 1946 metais. Cucciolo (pažodžiui verčiant, „pupuliukas") — tai paprastas dviratis su pritvirtintu 48 cm³ varikliu. Italai jį vis dėlto pamilo, taigi per dešimtmetį buvo parduota daugiau nei ketvirtis milijono „pupuliukų". 1950 metais prie brolių Ducati prisijungė žymus inžinierius Fabio Taglioni. Netrukus buvo sukurtas 125 cm³ Grand Prix motociklas Desmo Ducati, puikiai pasirodęs 1958-ųjų pasaulio čempionate. 1964 metais dienos šviesą išvydo tikra legenda — kelioninis motociklas 250 Mach 1. Šis modelis galėjo virsti sportiniu nereikalaudamas didesnių pastangų tereikėjo šiek tiek „žalio" supratimo apie motociklus. Esminis perversmas Ducati istorijoje įvyko 1972 metais, kai į trasą išriedėjo 750 V–twin, netikėtai pelnęs pergalę Imola 200 varžybose. Būtent jis pradėjo Ducati V–twin dinastiją.

1980 metais, kai įmonei pradėjo vadovauti Cagiva Group kompanija, Ducati atvertė naują savo istorijos puslapį. 1987–ųjų kovą Marco Lucchineli laimėjo Daytona Battle of the Twins varžybas. 1990 metais Raimondas Roche, vairuodamas Ducati 888, nugalėjo pasauliniame Superbike čempionate. Būtent tada pirmąkart istorijoje Ducati V–twin greitis nebesiskyrė nuo japoniškų 4 cilindrų motociklų greičio.

Nuotraukoje matome Ducati, kurio labai trūko žaidime. Tokių šalmų, deja, irgi nera. Vis dėlto ATD (Atention to Details) kai kurioms detalėms visai neskyrė dėmesio. ▶

Grafika:	atrodo kiek per sena PlayStation konsolei. Trūksta gyvybės.	6
Garsas:	geru britų stiliumi įrašytas garso takelis.	9
Valdymas:	geresnis nei vidutinis arcade žanro valdymas.	7

Galutinis balas 7 — Brumm!

NUOSPRENDIS: jei ne pikti AI pokštai, Ducati būtų vienas geriausių savo žanre.

Prakaitą dėl licencijų liejo Artojas

Harry Potter

and the Sorcerer's Stone

GAMINTOJAS:	**Argonaut**
LEIDĖJAS:	**EA Games**
ŽANRAS:	**kvestas–nuotykiai**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Žinoma, Harry Potter and the Sorcerer's Stone (arba Philosopher's Stone gyvenantiems Didžiojoje Britanijoje) ruošiasi tapti vienu iš populiariausių 2001 metų filmu. Žinant, kiek žmonių pasaulyje perskaitė visus keturis romanus, šis faktas nestebina.

Vos pasklidus žiniai apie Harry Potter videožaidimų pasirodymą, daugelis Hario gerbėjų sunerimo (Lietuvoje tokių nėra daug, bet turėtų padaugėti po Kalėdų). Romano tapimas filmu (skirtu plačiosioms masėms) — ganėtinai keblus dalykas. Tai kaip tada paversti jį įdomiu žaidimu. Visose knygose rašoma apie mokslus, klases ir mokytojus. Kyla klausimas, ką bendro turi klasės, mokslai ir smagus žaidimas?

Ačiū Argonaut ir EA Europe, kad Hario gerbėjai jau gali išgirsti atsakymus į kai kuriuos klausimus. Knygų pasakojimai apie pirmuosius Hario mokslo metus Hogvarto Raganystės ir Burtininkystės mokykloje nėra žaidimo pagrindų pagrindas. Argonaut, kurdama nuotykių žaidimus (prisiminkime Croc serijos žaidimus), įgijo šiokios tokios patirties, tačiau Harry Potter buvo kuriamas kitaip, stengiantis atspindėti knygų dvasią.

Ko išmoksi, ant pečių nenešiosi

Žaidimo koncepcija labiau primena Medievil negu Croc. Tai reiškia, kad valdymas labiau tiktų lėtesniam žaidimui, o pagrindinis faktorius, nulemsiantis pergalę, bus ne tobulai išlavinti refleksai, bet lankstus mąstymas (nors ir refleksai nemaišo).

Svarbiausia, kad žaidžiant jūsų neužgrius astronominiai kiekiai informacijos. Kūrėjai pasirūpino, kad jūs kartu su Hariu pamažu mokytumėtės raganystės meno. Visa mokymo programa — viena iš siužeto grandžių, tad prieš pradedant žaisti nereikia ieškoti Tutorial lygio, kurio, beje, ir nėra. Žaidimo pradžioje jus išmokys valdyti paprastą „nusitaikyk ir šauk" rūšies užkeikimą. Tik tada, kai įrodysite galį juo naudotis, jums bus atvertos kitų klasių durys. Vėliau užkeikimai tampa sudėtingesni, ir jums tenka pakartoti ratu besisukančių mygtukų kombinacijas. Dar vėliau kombinacijas reikia kartoti pagal taktą ir t. t.

Užkeikimus galima naudoti tik tam tikrais momentais, kurie priklauso nuo konteksto. Kai žaidėjas turi ką nors išburti, virš objekto, ant kurio ketinama mesti užkeikimą, įsižiebia žiežirba. Jos spalva parodo, kokį užkeikimą panaudoti. Vieni užkeikimai objektus padega, kiti pakelia į orą. Kai žaidėjui suteikiama teisė naudotis „šaudančiais" užkeikimais, galima pasirinkti vieną iš dviejų taikymosi režimų: labai ribotą vaizdą pirmojo asmens akimis (rekomenduojama naudoti prieš nejudančius taikinius) arba vadinamąją lock on ataką (spustelėjus mygtuką kompiuteris atsitiktine tvarka parenka taikinį, į kurį šaudoma tol, kol jis sunaikinamas, žinoma, spustelėjus tą patį mygtuką galima pasirinkti kitą taikinį).

Žaidimo siužeto elementus keičia įvairūs galvosūkiai. Keliaudamas po apylinkes, spręsdamas pasitaikiusius galvosūkius ir naudodamasis kerais, žaidėjas turi surasti kokį nors daiktą. Galvosūkių būna įvairių: ir be galo paprastų (bent jau taip atrodo juos įveikus), ir tokių, kurie iš žaidėjo pareikalauja ne tik fantazijos, bet ir humoro jausmo. Visų praktinių dalykų patartume mokytis iš karto, mat vėlesniuose lygiuose Hario sugebėjimai — tiek šokinėjimas nuo lentynos ant lentynos, tiek ypač sudėtingi užkeikimai — labai pravers.

Bene šauniausia ir azartiškiausia žaidimo sri-

tis — Kvidičo (tokia burtininkų ir raganių sporto šaka) varžybos. Iš pradžių žaidėjai išmokomi valdyti skraidančią šluotą, po to jiems aiškinamos Kvidičo taisyklės ir subtilybės. Iš esmės Kvidičas žaidžiamas kaip mini žaidimas, bet vieną kartą sužaidę galėsite nuolat dalyvauti varžybose.

Vienintelis rimtesnis žaidimo nesklandumas — trūkčiojanti kamera. Imi galvoti, kad kamera, stengdamasi suteikti žaidėjui kuo daugiau malonumo ir galimybę plačiau matyti, neriasi iš kailio. Gyvenime visada taip atsitinka: iš didelio rašto einama už krašto. Kamera — ne išimtis, dažniausiai ir ji būna už krašto. Valdymo pultelio mentėje yra du mygtukai kamerai valdyti, tačiau į komandas kamera reaguoja lėtai, tad kritinėse situacijose tenka pasikliauti instinktais ir spėlionėmis.

Nepaisant šio mažo nesklandumo, žaidimas priverčia žaidėją kurį laiką padirbėti. Mįslių ir galvosūkių užtenka kelias dienas, o kur dar Kvidičas. Jei kartelį kitą ryšitės jį sulošti, žaidimo pakaks kelias savaites.

Ko išmoksi, ant pečių nenešiosi 2

Kuriant valdymo sistemą padirbėta šauniai. Haris paklusniai vykdo visas komandas, jautriai ir tiksliai reaguoja vos spustelėjus kokį mygtuką. Galite Harį sukinėti netgi tada, kai jis dar kaba ore. Maždaug žaidimo viduryje jums tenka lenktyniauti su vaiduokliu Pyvsė. Lenktynių trasa sudėtinga, nes tenka šuoliuoti per palėpės gegnes. Tai mažos lentelės, sudėtos apie suktą sieną. Jei Haris būtų kiek nepaklusnesnis ir nepaisytų duotų komandų, dažnai tektų kristi žemėn, ir malonumas, patiriamas pašėlusiai lenktyniaujant, virstų pykčiu arba šaltu (karštu) įniršiu, priverčiančiu trenkti pultelį į sieną ir jį sulaužyti. Tiesa, pasiekę palėpę, personažą valdysite jau tobulai. Na, nebent žaidimo pradžioje būtumėte vėlavę į pamokas... Beje, žaidime nėra šuolio mygtuko (tai išvedė mane iš kantrybės, nes pastebėjęs kliūtį refleksyviai spusteldavau „X" mygtuką). Pastebėję duobę ar neaukštą sieną, tiesiog spustelkite rodyklę į viršų, ir Haris pats peršoks arba perlips per kliūtį.

Kaip šviežio vėjo gūsis senajam PSone

Argonaut ir EA Europe gali didžiuotis. Jie sukūrė žaidimą, kurio grafika bene geriausia. Žaidimo aplinka sukurta remiantis knyga, todėl dvelkia niūriais viduramžiais. Tiesa, išėjus į kiemą vaizdas kiek pasikeičia, atsiranda daugiau spalvų ir šviesos efektų. Nepaisant to, kad patalpos kiek per didelės (atrodo kiek grubokai), detalės pavaizduotos kruopščiai, tad visi daiktai panašūs į save. Geriausiai žaidime atrodo specialieji efektai, vaizduojantys užkeikimus: čia iš senojo PSone kūrėjai išspaudė viską, ką galėjo. Deja, personažų modeliai iki galo nepabaigti, nenušlifuoti.

Iki negalėjimo „britiškas"

Žaidimo garsas, ko gero, pats prasčiausias. Aišku, tai nereiškia, kad garso efektai labai blogi, bet jie tikrai galėjų būti šimtą kartų geresni. Įgarsinant personažus padirbėta sąžiningai. Kaip ir priklauso, visus personažus įgarsino „grynaveisliai" britai (arba puikiai juos mėgdžiojantys žmonės). Britų akcentas, kaip dabar populiaru sakyti, „veža". Visa bėda — garso takelis. Muzikos žaidime mažoka, o tai, kuri groja, trūksta veržlumo ir pompastikos, žodžiu, viso to, ką laikome grėsmingų burtų akompanimentu.

Faktai apie Harį Poterį

• Prieš tejus su puse metų apie Harį Poterį težinojo tik J. K. Rowling, knygos apie Poterį autorė, ir keli skaitytojai, tiksliau, leidėjai, atsisakę spausdinti knygą apie akiniuoto berniūkščio nuotykius. O dabar? Keturi Hario Poterio nuotykių tomai, išleisti 76 000 000 egzempliorių tiražu, jau išversti į keturiasdešimt dvi kalbas. Ponia Rowling uždirba apie 30-40 milijonų dolerių per metus, nors jau kelerius metus kalbama apie liūdną „popierinės" spaudos galą.

• Hario Poterio gimimo istorija nėra labai džiugi. J. K. Rowling, išsiskyrusi bedarbė (buvusi mokytoja), gyvenanti iš pašalpos, gaunamos už mažą dukrelę, pradėjo rašyti. Kurti moteris jau buvo bandžiusi, nes pirmąją savo knygelę „Triušis" parašė dar būdama šešerių. Daugelis Harry Potter and The Sorcerer's Stone, pirmosios knygos apie Harį Poterį, puslapių buvo parašyti kavinėje, kol mažoji dukrelė miegodavo pietų. Po kurio laiko Škotijos meno tarybą skyrė autorei pinigų knygai pabaigti. Pabaigtą knygą nupirko iš karto dvi leidyklos - Bloomsbury ir Scholastic Books. Nuo to laiko Harrio Poterio ir jo „mamos" šlovė auga kaip ant mielių. Haris Poteris pelnė The British Book Awards metų knygos vaikams titulą, o garsas apie jį pasklido po visą pasaulį.

• Kinijos People's Literature Publishing House leidykla, išleidusi rinktinius šalies vadovo Mao raštus, šiemet išleido 600 000 rinkinių, kuriuos sudaro trys pirmosios knygos apie Harį Poterį. Tai didžiausias nekomunistinės knygos tiražas nuo 1949 metų.

• Šią žiemą numatoma išleisti dvi knygas, pasirašytas J. K. Rowling pseudonimais: „Kvidičas per amžius" (autorius Kennilworthy Whisp) bei „Fantastiškos būtybės ir kur jas rasti" (autorius Newt Scamander).

• Lapkričio mėnesį J. K. Rowling tapo tarptautinio Vieno tėvo šeimų komiteto ambasadore, t. y. atstove pasauliui. Komiteto veiklai plėtoti ji paaukojo 725 000 JAV dolerių.

• Kadangi privalo dalyvauti kino teatruose rodomo filmo pristatymuose, autoriniuose vakaruose ir keturių knygų reklamos kampanijoje, autorė nebeturi kada rašyti. Taigi knygos apie vėlesnius Hario Poterio nuotykius pasirodymas numatytas tik 2002-ųjų pabaigoje.

Hario Poterio kūrėja J. K. Rowling

Grafika:	įspūdingos tekstūros, gražūs efektai.	8
Garsas:	smogs į širdį visiems britų akcento mėgėjams.	7
Valdymas:	jautrus ir patogus.	9
NUOSPRENDIS:	ir išore, ir galimybe išsaugoti tikras Potter.	

Galutinis balas 8 Stebuklas

Hogvarto mokyklą baigė Artojas

IŠBANDYKITE PROTINGĄ IR LINKSMĄ BEŽDŽIONĖLĘ ABU LABAI VIDUTINIŠKAME 3D ŽAIDIME. TIESA, SENAS GERAS DRAUGELIS ALADINAS ČIA IRGI BUS!

◀Pabundi ryte, ir geriausi tavo draugai praneša, kad esi ieškomas. Pradžia liūdnoka.

Disney's Aladdin in Nasira's Revenge

GAMINTOJAS:	**Argonaut Games**
LEIDĖJAS:	**Disney interactive**
ŽANRAS:	**nuotykiai**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Disney's Aladdin in Nasiras Revenge — vienas iš paskutinių Disnėjaus projektų, negalįs pasiūlyti nieko naujo, ypač tada, kai omenyje turima grafika ir kūrybiškumas. Žaidime jums teks valdyti Aladiną ir draugus, jūsų tikslas — išgelbėti save ir savo mylimą miestą Agrabą (Agrabah) nuo kenksmingų burtininkės Naziros, keršijančios už savo brolio dvynio Džafaro mirtį, darbelių. Šis žaidimas galėjo tapti dar viena nuostabia Disnėjaus vizija apie amžiną gėrio ir blogio kovą. Deja, jame nėra nieko, kas galėtų suviliotų žaidėjus. Ir visai nesvarbu, kiek jums metų.

Tiktų vaikams, bet subalansuotas... bet nesubalansuotas

Jei kada nors bandėte žaisti 3D veiksmo-nuotykių žaidimus, maždaug žinote, ko galima tikėtis iš tokio pobūdžio žaidimų. Būtent todėl „Aladinas" čia nelabai tinka. Žaidimo valdymas neišbaigtas ir tikrai negalėtų lygintis su tikrais veiksmo–nuotykių atstovais Crash arba Spyro. Be to, Aladinas negalėtų mesti rimto iššūkio net pusėtinam nuotykių žaidimui, ir kaltas dėl to ne tik valdymas.

Aladinas gali atlikti visus standartinius judesius (jie nesikeičia nuo tų laikų, kai pasirodė pirmieji Aladino nuotykiai, o tai buvo labai senai — tada dar nežinojome, kas yra PlayStation), jūs galėsite švaistytis kardu, mėtytis obuoliais arba atlikti populiarųjį „užpakalio" smūgį. Yra ne tik standartinių, bet ir proginių judesių: pamatę virvę, galėsite ant jos pasisupti arba panaudoti ją šokdami į tolį. Mėtydami obuolius, galėsite naudotis vadinamuoju snaiperio režimu, tik gaila, kad nėra „zūmo" ir infraraudonojo matymo. Yra ir dar kelios naujovės, pavyzdžiui, galima pasukinėti kamerą (ši funkcija buvo sugalvota turbūt todėl, kad liko daug laisvų mygtukų).

Smagiausias žaidimo aspektas — mini žaidimukai, dažnai pasitaikantys tarp lygių. Džino ruletės jiems nepriskiriame: nuo to laiko, kai vaikėmės Džafarą pirmuosiose Aladino nuotykiose (tai buvo 2D žaidimas, išleistas senosioms gerosioms UFO platformoms) praėjo ne vieneri metai, bet Džino ruletė nė kiek nepasikeitė. Kūrėjai patingėjo bent jau nuglaistyti vaizdelį, kad taškeliai nebadytų akių. Gėda. Sugrįškime prie mini žaidimų. Jei būsite geri ir nepraradinėsite Aladino gyvybių be reikalo, baigę kai kuriuos lygius ir ruošdamiesi pradėti naują, galėsite išbandyti savo jėgas žaisdami mini žaidimus. Tai iš tiesų padeda kiek atsigauti ir pakelia nuotaiką. Mini žaidimų siužetai — tai ir šuoliukai per debesėlius, ir skraidymas ant kilimo mėtantis obuoliais. Be to, kaip ir turėtų būti, mini žaidimo lygiai pilni aukso ir kitų naudingų dalykų. Vis geriau nei nieko.

Tiesą pasakius, šis žaidimas tiktų jaunesnio amžiaus žaidėjams. Tačiau bėda ta, kad jaunesnio amžiaus žaidėjams kils problemų dėl kameros padėties. Šiame Disnėjaus šedevre kameros piktybiškai nukreipiamos ne ten, kur reikia. Tiesa, žaidėjas pats gali jas pasukti taip, kaip jam patinka, tačiau lemiamu momentu jos vis tiek nusisuks bet kur, tik ne ten, kur jų labiausiai reikia. Žaidime kameras galima valdyti dviem būdais, tačiau nė vienas iš jų nėra efektyvus.

Lygių dizainas pernelyg tradiciškas, per daugelį metų beveik nepakitęs (vivat klasika). Lygių įveikimo strategija itin paprasta (tai pagirtina, nes žaidimas buvo kuriamas vaikams, ir vaikai būtų jį pamilę, jei ne kameros), pirmieji lygiai — tiesiog elementarūs: surandi raktą, įveiki lygį. Įpusėjus žaidimui išsprendi galvosūkį, gauni raktą, įveiki lygį. Paskutiniuosiuose lygiuose šokinėji per lavos upes, sprendi galvosūkius, gauni raktą ir įveiki lygį.

Geriau būtų nieko nekeitę

Kūrėjai atliko titanišką žygdarbį, bandydami žaidimą perkelti iš 2D pasaulio į 3D. Reikėtų juos pagirti, bet geriau jie būtų to nedarę. Atvirai pasakius, 2D žaidimas žiūrėjosi daug maloniau, be to, nereikėjo jokių kamerų. Personažai — prastai animuoti siluetai. Tos animacijos, žinoma, pakanka, kad atskirtum beždžionę nuo Aladino, bet Džiną nuo beždžionės atskirti sunku (nesugebantiems atskirti primename: Džinas mėlynas, bedžionė ruda). Tačiau kokia žavi aplinka! Namai spindi visomis vaivorykštės spalvomis, skraido blizgučiai ir t. t. Bėda ta, kad iš po tų spalvų išlenda grubūs jungimai, neišlygintos tekstūros, kartais, beje, dėl nesuprantamų priežasčių visa aplinka dingsta arba atsiranda.

Džino paskaitos apie aukso vertę ir žemės traukos dėsnius

Žinoma, šiame žaidime, kaip ir daugelyje Disnėjaus žaidimų, garso efektai gana neblogi. Muzika tampa puikia palydove keliaujant po Agrabą. Daug džiaugsmo suteikia personažų kalba, ypač — Džino postringavimai. Netgi aiškindamas, kaip naudotis skalbinių virve, jis mesteli tokį „disnėjišką" juokelį, kad šypsosi tiek jaunas, tiek pagyvenęs. Žaidimo tekstus įgarsino aktoriai, kurių balsus girdime TV seriale „Aladino nuotykiai". Juos galima drąsiai pasveikinti: „Tik jūs ant savo pečių „ištempėte" šį žaidimą, ponai. Gali būti, kad jį dar kas nors pažais tik dėl jūsų balsų."

VA			Galutinis balas
Grafika:	dvimatis septynerių metų senumo žaidimas atrodė geriau.	5	5
Garsas:	tegyvuoja įgarsintojai ir tekstų autoriai. Muzika neypatinga.	7	
Valdymas:	niekam tikęs, net kameros žmoniškai nepareguliuosi.	4	
NUOSPRENDIS:	labai nevykusi Aladino reinkarnacija. Amžiną jam atilsį...		Miręs

Žaidimo šermenyse dalyvavo Artojas

ŠTAI TAIP TURI BŪTI KURIAMI KOSMINIAI SIMULIATORIAI!!!

Colony Wars
Red Sun

GAMINTOJAS:	**Psygnosis**
LEIDĖJAS:	**Midway**
ŽANRAS:	**kosminė odisėja**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Colony Wars: Red Sun yra trečioji Colony Wars serijos dalis. Keista, bet žaidimas nenuvylė (kaip dažniausiai atsitinka su tęsiniais), netgi priešingai. Colony Wars parodė, kaip turėtų dirbti visi kūrėjai, nors tada, žinoma, Colony Wars nebebūtų unikalus.

Colony Wars: Red Sun yra kosmoso simuliatorius — žanro, kuris paprastai siejamas tik su LucasArts žaidimais, atstovas. Tačiau Colony Wars nesitenkina tik simuliatoriaus elementais. Puikus siužetas ir užduočių struktūra suteikia jam nemažai nuotykių žaidimo bruožų. Colony Wars dinamika primena veiksmo žaidimą, ir toks žanrų derinys gana ilgam gali prikaustyti prie televizoriaus ekranų.

Colony Wars veiksmo varomoji jėga — eilinis darbuotojas Voldemaras, kuriam vieną dieną pabosta rutina. Voldemaras nusprendžia imtis herojiškų žygių visatos platybėse. Iš tokios siužeto santraukos gali pasirodyti, kad Colony Wars: Red Sun — kitus nuotykių žaidimus parodijuojantis sarkastiško siužeto kūrinys. Iš tikrųjų taip nėra, be to, Colony Wars scenarijus interpretuojamas rimtai ir įdomiai. Daug vertas vien įvadinis filmas, pasakojantis apie Voldemaro sapną ir apsisprendimą pakeisti gyvenimą.

Taigi Valdemaras keičia profesiją ir tampa kosminio laivo pilotu. Tiesą sakant, Valdemaras tampa samdiniu, sutinkančiu atlikti visas be išimties užduotis, jei tik gerai už tai sumokama. Žinoma, vykdant bet kurią užduotį, reikia turėti savo laivą ir mokėti juo naudotis. Kadangi nuosavi laivai dykai nedalinami, teks užsidirbti pinigų. Jų galima gauti pasirašius vieną iš siūlomų kontraktų. Žodžiu, jums siūloma užduotis, už kurią bus sumokėta. Colony Wars: Red Sun nėra griežtos struktūros, taigi žaidėjas gali drąsiai rinktis, ką darys pradžioje, o ko iš viso atsisakys. Užduotys nėra vienodos. Kartais reikia tiesiog lydėti kelis kosminius laivus ir ginti juos nuo piratų, kartais — ką nors suradus sunaikinti ir taip toliau. Tačiau vieną bendrą bruožą misijos turi — žaidimas susijęs su Colonial Navy ir League of True Words kova.

Kaip jau minėjome pradėdami, Colony Wars: Red Sun — simuliatorius, ir didžiausias dėmesys čia skiriamas skrydžiams ir šaudymams. Šie veiksmai — neatsiejama visų misijų dalis, kuri kaskart tampa vis sudėtingesnė. Kaunantis negalima pamiršti, jog nereikia sunaikinti visų priešo laivų. Darome tik tai, už ką mums moka pinigus, taigi net kaunantis su 10 kartų didesne priešo laivų armada reiktų pasižiūrėti, kaip laikosi pagrindinis saugomas laivas.

Colony Wars: Red Sun valdymo patogumas ir bendras žaidimo aiškumas vertas geriausių įvertinimų. Kabinoje, kurioje praleidžiame daugiausiai laiko, viskas puikiai matyti. Iš pirmo žvilgsnio aišku, kur čia yra indikatorius ir kaip rodo greitį, temperatūrą, šarvų ir korpuso pažeidimo lygį, pasirinktus pagrindinį ir šalutinį ginklus. Radaras, rodantis atstumą iki priešo laivų ir jų temperamentą, taip pat patogus.

Antra žaidimo privalumas — įvairovė. Priešų armiją sudaro įvairiausi kosminiai laivai: naikintuvai, kreiseriai, tankai ir kiti. Žaidėjas gali rinktis (pirkti) vieną iš 9 skirtingų laivų. Kovojant, kai viskas susipina ir sproginėja, kai aplinkui laksto įvairūs savi ir svetimi laivai bei jų skeveldros, atrodo, kad žaidimas yra be galo įvairus ir vaizdai niekada nesikartoja.

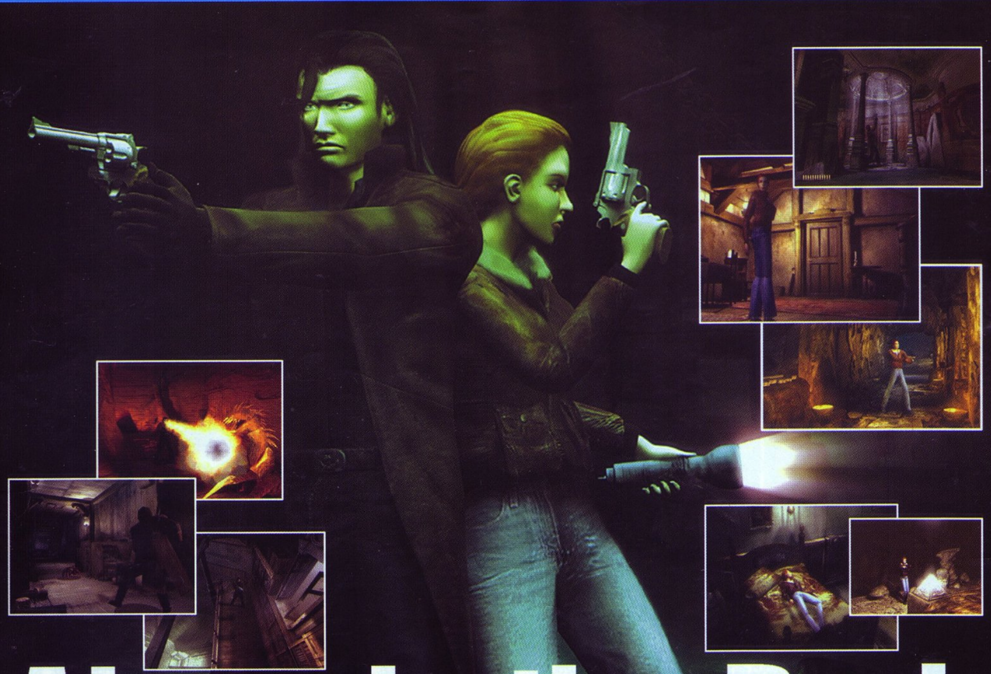
Colony Wars: Red Sun grafika irgi verta gerų žodžių. Žaidimo kūrėjai sugebėjo sukurti spalvingą kosmoso pasaulį, įdomius kosminių laivų modelius, įspūdingus specialiuosius efektus. Kosminio laivo kabina atrodo per daug paprasta, tačiau tokia ji ir turi būti, kad nesigrožėdami ja stebėtume viską, kas vyksta už kabinos stiklo.

Kalbant apie žaidimo trūkumus, negalima nepaminėti dirbtinio intelekto. Už tai, kad žaidimas nelengvas (vėlesnėse misijose netgi pragariškai sunkus), dėkoti turime tikrai ne priešo intelekto koeficientui. Priešai puola naudodamiesi tuo, kad jų daugiau. Be to, žaidėjas, užuot tik kovęsis, stengiasi atlikti užduotį, už kurią jam bus sumokėta. Priešai dažniausiai atakuoja kas sau. Jei priešai elgtųsi koordinuotai, jų nereikėtų tiek daug.

Colony Wars: Red Sun pastangas viename žaidime sujungti skirtingus žanrus verta pagirti. Beveik viską kūrėjams pavyko atlikti be priekaištų, nors tobulumui, kaip žinia, ribų nėra. Kadangi tai trečiasis Colony Wars serijos žaidimas, norėtųsi sužinoti, kaip atrodys ketvirtasis.

Grafika:	įspūdingi specialieji efektai.	9	Galutinis balas 9
Garsas:	orkestro muzika lakstant raketoms.	8	
Valdymas:	patogus ir aiškus.	9	
NUOSPRENDIS:	puikus skrydžių, veiksmo ir nuotykių derinys.		Geras

Samdinio duoną valgė Taxas



Alone in the Dark

The New Nightmare

△	GAMINTOJAS:	**DarkWorks**
□	LEIDĖJAS:	**Infogrames**
○	ŽANRAS:	**siaubo**
✕	PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Seniausias siaubo žaidimas vėl sugrįžta — pasirodė dar vienas jo tęsinys. Tačiau tai nėra 1920 metų komedija, kaip senesnėse dalyse. Šį kartą visi juokai palikti nuošalyje: Infogrames parodė tikrąjį siaubo žaidimų veidą.

Alone in the dark: the New Nightmare siūlo begales siurprizų. Daugelis, aišku, yra „ne patys maloniausi", tačiau vienas iš geresniųjų laukia jau žaidimo pradžioje. Žaidėjas gali pasirinkti vieną iš dviejų veikėjų: Edvardą Karnby, herojišką detektyvą, ieškantį savo mirusio draugo, arba Aline Kedrak, talentingą koledžo profesorę, turinčią ypatingą talentą skaityti senovišką indėnų raštą. Ji ieško dingusio savo tėvo. Abu herojai keliauja į Šešėlių salą, tikėdamiesi ten rasti ieškomus žmones, be to, išsiaiškinti salą gaubiančią paslaptį. Pasirinktas herojus lemia, į kokią istoriją įsipainiosite.

Beje, nuo herojaus priklauso ir žaidimo stilius: Edvardas kaunasi su įvairiomis tamsos būtybėmis, Aline tyrinėja aplinką, sprendžia įvairias užduotis. Žinoma, jai nepavyksta išvengti kovų, o Edvardui — sudėtingų galvosūkių. Taigi žaidimas, nors sudarytas iš dviejų dalių, turi bendrą vaizdą ir turinį. Svarbiausia yra tai, kad herojai gali bendrauti — kalbėtis racija. Tai daro žaidimą realistiškesnį, be to, neatrodo, kad žaidėjas tame baisiame dvare vienas. Šie pokalbiai kartais padeda išspręsti galvosūkius, taip pat pasigirsta įvairių užuominų apie tai, ko laukti toliau.

Dvaras, kuriame vyksta Alone in the dark veiksmas, išties kraupus. Netgi aplinka — tamsūs senovės vaizdai, bauginantys garsai ir, aišku, iš tamsos lendančios būtybės — verčia įsitempti. Blogiausia (šnekant apie žaidimą — geriausia), kad visa tai, ilgiau pažaidus, atrodo ne kaip žaidimas, bet kaip realybė. Baimės ir panikos jausmui, kurį ir stengiasi įpiršti šis „siaubo filmas", pasiduoti visai nesunku.

Iš esmės žaidimas gana paprastas. Sudėtingų situacijų, galvosūkių ar kovų nėra per daug. Veiksmas vyksta vaikštant po ilgus tamsius koridorius ar kambarius, ieškant kokių nors užuominų ir kartais susipjaunant su užklydusia pabaisa. Pamažu tai tampa nuobodžia rutina: dar vienas kambarys, dar viena pabaisa. Žaidimą kiek pagyvina intarpai, kai pagrindiniai herojai šnekasi venas su kitu arba su pašaliniais veikėjais (gaila, bet jų išties nedaug). Žodžiu, taip konstruojamas siužetas. Deja, beklaidžiojant dažnai pasimiršta, kur ir ką čia reikia daryti.

BAISU, BAISIAU, BAISIAUSIA...

Žaidimui koją kiša reikalingų daiktų trūkumas. Vaikštant po nesibaigiančius koridorius ir sales sunku rasti naudingų daiktų — šovinių, medicininių dėžučių, amuletų. Jų dažnai pritrūksta kovojant su didesniais ar mažesniais monstrais. Blogiausia, kad daiktų, nors kambaryje jų ir yra, nematyti. Laimei, pašvietus prožektoriumi jie kartais sužybsi, tačiau kambarį ar kitą patalpą reikia apeiti ne vieną kartą. Dažnai ir nusivilti tenka neradus...

Iš tikrųjų ir rimtai nervina tai, kad žaisdamas automatiškai neprisitaikysi. Norint nužudyti kokią nors būtybę, tenka paaukoti ne vieną kulką (paprastai visą apkabą). Be to, ginklo persikrovimo procesas toks ilgas, kad monstras spėja bent kartą įkąsti ar kaip kitaip pakenkti. Žinodamas, kad artimiausiu metu amunicijos ir sveikatos atsargų papildyti nepavyks, pradedi neapkęsti ne tik prakeiktų pabaisų, bet ir visų kitų: žaidimo kūrėjų, leidėjų, televizoriaus, PlayStation ir t. t. Tikras nervų karas. Nuostabu.

Kraupieji Alone in the dark vaizdai puikūs. Aplinka yra statiška, tad vaizdo kokybė nuolat gera. Vienintelis judantis „daiktas" — tai pats žaidėjas (Edvardas arba Aline) ir, žinoma, kompaniją mėgstantys monstrai. Judama iš vienos scenos į kitą. Dvaras visą laiką skendi prieteemoje, vienintelė šviesa yra žaidėjo prožektorius, ant aplinkos daiktų metantis „gyvus" šešėlius. Šviesą galima įjungti ir kai kuriuose kambariuose — aplinka akimirksniu pasikeičia. Šviesos efektai yra vienas geriausių žaidimo bruožų. Jie realūs ir įtaigūs. Ypač įspūdingai atrodo tamsoje šviečiantys fosforiniai daiktai: statulos, kaukės ir pan.

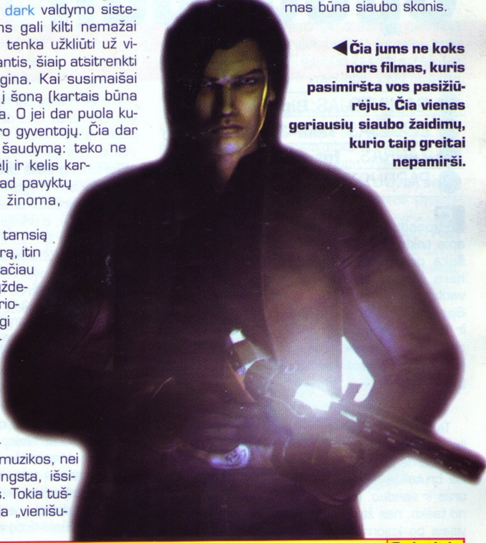
Siaubo filmo įspūdį stiprina ir kameros žiūros taškai. Jos judėjimas žaidžiant keičiasi. Pavyzdžiui, mišku einantis Edvardas rodomas iš arti, matyti tik takelis. Tačiau kitame kadre kamera rodo iš tolo, tarsi žiūrėtų pro dvaro langą, ir čia matyti visas miškas. Kai Edvardas bėga palei namą, akimirką vaizdas iš tiesų rodomas pro langą. To kadro greitai nepamirši...

Žinoma, negalima pamiršti ir animacijos intarpų, kuriuose pagrindinius vaidmenis atlieka ne kas kitas, o mielosios pabaisos. Brrr...

Aplinkos statiškumas neleidžia patogiai valdyti herojų. Tiesa, tiems, kas yra žaidę Resident Evil, „pagauti" mygtukus nesudėtinga — tokia pat ir Alone in the dark valdymo sistema. Tačiau nepratusiems gali kilti nemažai problemų: judant dažnai tenka užkliūti už visokių daiktų, suklysti sukantis, šiaip atsitrenkti į sieną. Tai tikrai nedžiugina. Kai susimaišai ir, užuot ėjęs atgal, suki į šoną (kartais būna ir taip), visai nebelinksma. O jei dar puola kuris nors iš tamsiųjų dvaro gyventojų. Čia dar kartą vertėtų prisiminti šaudymą: teko ne tik visaip pamaigyti pultelį ir kelis kartus perkrauti žaidimą, kad pavyktų atsišaudyti. Rezultatai, žinoma, verti to vargo.

Garso efektai, kuriant tamsią Alone in the dark atmosferą, itin svarbūs. Jų nėra daug, tačiau veikėjų balsai, durų girgždesys, pabaisų cypimas ar kriokimas parinkti tiksliai, taigi dera. Stipriausia — muzika: ji, nors skamba ne visada, yra būtent tokia, kokios reikia tai ar kitai scenai. Atrodo, kad ji sklinda iš aplinkos. Netikėtas ir įtaigūs tylos efektas: kai kur negirdėti nei muzikos, nei garsų, viskas, rodos, dingsta, išsisklaido, susigeria į sienas. Tokia tuštuma geriausiai iliustruoja „vienišumą tamsoje".

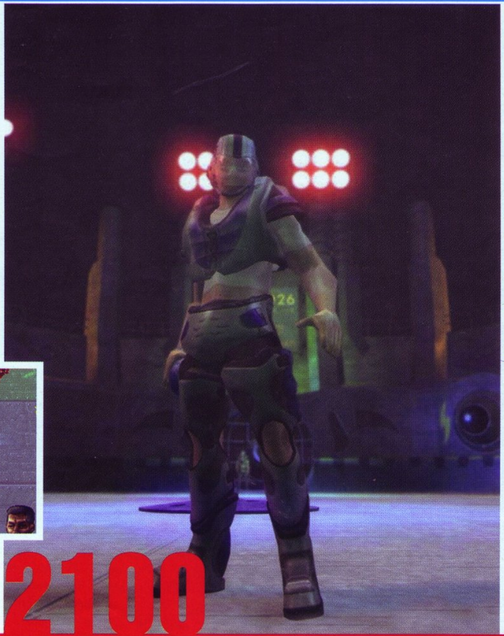
Štai ir priėjome liepto galą, kai nebėra ką pasakyti. Belieka perspėti: žaidimas iš tiesų šokiruoja, įsuka į savo sūkurį ir ilgai „nepaleidžia". Jei bijote tamsoje būti vieni, būtinai pažaiskite Alone in the dark. Bijosite dar labiau, tačiau suprasite, koks nepakartojamas būna siaubo skonis.



◀Čia jums ne koks nors filmas, kuris pasimiršta vos pasižiūrėjus. Čia vienas geriausių siaubo žaidimų, kurio taip greitai nepamirši.

V.A.			Galutinis balas
	Grafika:	Brrrrr... 8	8
	Garsas:	Brrrrr... 9	
	Valdymas:	tikrai galėtų būti patogesnis. Brrrrr... 7	
NUOSPRENDIS:	jei kūrėjai norėjo mus išgąsdinti, tai savo jie tikrai pasiekė.		Brrrrr...

Bijojo Ryčka



Speedball 2100

Atgimusi ateities sporto šaka leidžia arenoje pasistumdyti alkūnėmis.

GAMINTOJAS:	**Bitmap Brothers**
LEIDĖJAS:	**Take-Two Ineractive**
ŽANRAS:	**futuristinis sportas**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Speedball — tai sporto šaka. Niekada apie tokią negirdėjote? Gali būti. Šią sporto šaką prieš kurį laiką sukūrė Bitmap Brothers studija, išleidusi Speedball vardu pavadintą žaidimą Amiga kompiuteriams. Nuo Speedball pasirodymo praėjo nemažai laiko, ir Bitmap Brothers kartu su Take-Two Interactive nusprendė išleisti šio žaidimo versiją PlayStation platformai. Naujasis žaidimas gavo Speedball 2100 vardą.

Kas gi tas spydbolas?

Tai sporto šaka, kurioje naudojami ledo ritulio, regbio, futbolo ir kitų mums žinomų žaidimų elementai, į tokią košytę pridedant nemažai brutalios jėgos prieskonio. Jėga čia — tai oras ir vanduo. Be jos nepavyks pelnyti nė vieno taško, nes žaidimo tikslas — susidorojus su visais po kojomis pasimaišiusiais priešininkais įmušti įvartį. Už tai skiriama 10 taškų, o kamuolys ir vėl išmetamas į kovos areną.

Speedball 2100 įdomus tuo, kad jame susipina sporto ir veiksmo žaidimų elementai. Tai sporto žaidimas, turįs ir jam priklausančias taškų sistemas, ir 10 žaidėjų komandas, tačiau be kovos elementų čia neišsiversi. Kuo daugiau kovos elementų, tuo daugiau skiriama papildomų taškų, todėl mosikuoti alkūnėmis, kumščiais ir viskuo, kas gali pakenkti priešininkams, būtina.

Tai labai greitas žaidimas. Greitai reikia ir manipuliatoriaus mygtukus spaudyti, ir akis ekrane ganyti — žiopsoti draudžiama. Komandos nariai veikai greitai, o priešininkai lūkuriuoja visai šalia.

Speedball 2100 žaidimas nepretenduoja į tikros sporto šakos statusą. Tai fantastinis žaidimas, kurio veiksmas vyksta futuristinėse arenose, o apie tikros fizikos dėsnius nė galvoti neverta: sportininkai, jei sau leidžiame juos taip vadinti, laksto kaip akis išdegę.

Pasenęs futurizmas

Žaidimo grafikos irgi negalima pagirti. Nors žaidimo arena ir aikštė matyti iš viršaus, o daugybės detalių ar tikroviškų sportininkų veidų mums nereikia, vis dėlto Speedball 2100 atrodo prastokai. Neįspūdingi ir pakartojimai įmušus įvartį. Vienintelis geras tokios prastos grafikos aspektas tas, kad čia niekas nestabdoma. Įsivaizduojate, koks būtų žaidimas, jei viską reikėtų daryti greitai, o vaizdas televizoriaus ekrane nė neketintų pasikeisti.

Muzika, kaip ir grafika, nėra šedevras. Ji tarsi kartoja greitą ir galingą žaidimą, tačiau to greičio neakcentuoja. Futurizmas būdingas ir žaidimo garsui, nors kituose panašiuose žaidimuose (pavyzdžiui, Dead Ball Zone) garsas geresnis.

Speedball 2100 — smagus žaidimas: čia nereikia mąstyti, užtenka greitai reaguoti. Pažaidus tokį žaidimą pusvalandį, kokį mėnesį apie jį galima ir negalvoti: turi praeiti kiek laiko, kad vėl grįžtum prie Speedball 2100. Tiesą sakant, žaisdamas šį žaidimą atsipalaiduoji, nes visas mintis okupuoja Speedball 2100 greitis.

Grafika:	paprasta, daug kartų matyta.	6	Galutinis balas 6
Garsas:	primena 16 bitų žaidimų kompiuterius.	6	
Valdymas:	greitis ir lėtas valdymas nedera.	6	
NUOSPRENDIS:	žaidimas tikrai originalus ir smagus, bet neišbaigtas.		Brutalus

Aktyviai sportavo Rokas Kazelkevičius

Dragon Warrior 7

Dar vienas drakonas

GAMINTOJAS:	**Enix**
LEIDĖJAS:	**Enix**
ŽANRAS:	**japoniškas RPG**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Kai žmonės myli videožaidimus, nutinka keistų dalykų. Dar keisčiau, kad tie žaidimai tampa dinastijomis, ir fanai nekantriai laukia naujos serijos gimimo. Japonijoje galioja įstatymas, skelbiantis, kad Dragon Warrior serijos žaidimai gali būti išleidžiami tik savaitgaliais. Išleidus žaidimą eilinę dieną, tą dieną per daug vaikų neateina į mokyklą, be to, daug suaugusiųjų atsiprašo iš darbo dėl ligos.

Dragon Warrior 7, naujausias šios serijos žaidimas, nuo ankstesniųjų labai nesiskiria. Žaidėjas čia tampa jaunu žvejo sūnumi. Nors ir keista, maža sala, kurioje tėra viena pilis ir vienas bokštas, — vienintelis žemės gabalėlis pasaulyje. Herojus, landžiodamas visur su savo draugu princu, netyčia atranda senus griuvėsius. Išsprendę kelis galvosūkius jie patenka į vidų ir atsiduria keistame kambaryje, pilname aplūžusių akmeninių lentelių. Visos jos turi po žemėlapį. Herojus, sujungęs tuos žemėlapius, patenką į kupiną pavojų šalį. Kiekvienoje šalyje reikia atlikti kokį nors žygdarbį, kad ji atsirastų dabartiniame žemėlapyje, tiksliau, kad namo grįžęs herojus galėtų ją aplankyti. Iš pradžių ne viskas aišku, tačiau keliaujant paaiškėja, kad pasaulis kitoks, nei apie jį buvo manoma.

Vėliau atsiranda vis naujų veikėjų. Tačiau smagi ne tik DW istorija. Tai puikus naujų idėjų ir klasikinio Dragon Warrior veiksmo mišinys. Visas žaidimas trunka ilgiau nei 100 valandų (atmetus papildomus žygius ir veiklą). Žaidimas išties ilgas, tačiau nenuobodus: tik supratus viską, kas vyksta, patenkama į kitą lygį, kur viskas iš esmės pasikeičia.

Vienas iš žaidimo privalumų — darbų sistema. Iš pradžių veikėjai neturi jokio specifinio darbo. Vėliau šventykloje galima pasirinkti darbą, galima jį keisti. Visi darbai suteikia unikalių įgūdžių. Išmokus vieną darbą, įgyjama naujų įgūdžių. Be to, galima rasti monstrų „širdžių", leidžiančių greitai išmokti to padarėlio darbą.

Žaidime daug papildomų užduočių. Kazino galima lošti kortomis, automatais, rungtis su kitais žaidėjais. Įdomi ir monstrų ferma: žaidžiant galima bendrauti su monstrais, galima juos nusiųsti į fermą. Taip pat galima kurti savo miestą: visų pirma reikia rasti, kas jį pastatys, vėliau siųsti ten benamius. Miestui augant jame atsiranda reikiamų daiktų, taigi galima įsigyti daugelį naudingų dalykų. Dragon Warrior kiek sudėtingas, reikalauja kantrybės ir atidumo landžiojant po kambarius ir iš dalelių „lipdant" siužetą.

Dragon Warrior kovų formulė labai paprasta: galima turėti keturis žmones ir rinktis iš šešių komandų. Kaip ir daugelyje žaidimų vaidmenimis, veikėjai naudojasi burtais. Beje, DW jie dar lavina įgūdžius. Kai kurie įgūdžiai veikia kaip burtai, kiti yra paprasti. Tokia galimybė leidžia pačiam rinktis strategiją ir efektyviau kovoti.

Žaidimą valdyti patogu ir paprasta. Viskas yra meniu lange, kuriame lengva rasti reikiamą informaciją, o radus atlikti norimą veiksmą. Patogūs ir funkciniai mygtukai, leidžiantys bendrauti su aplinka ar valdyti meniu.

Žaidimo išorė neypatinga: trimatėje aplinkoje vaikšto dvimačiai herojai. Niekur daugiau grafika nagų nekiša: ji nei padeda žaidimui, nei jam trukdo. Viskas gražu ir tvarkinga, jokių blogybių nepastebėjome.

Tiesą sakant, ausis rėžia DW garsai. Muzika nebloga, tačiau greitai įkyri. Blogiausia, kad ji paklūsta tai pačiai nostalgiškai atmosferai, kuri buvo būdinga visiems Dragon Warrior žaidimams. Fanams, kurie DW žaidžia nebe pirmą kartą, gal ir patiks, tačiau naujokams pypsėjimai ir spragsėjimai, matyt, nebus malonūs.

Apibendrinant galima apsakyti, kad Dragon Warrior VII — neblogas serijos tęsinys, kuris turėtų patikti RPG gerbėjams, mėgstantiems pagalvoti, paieškoti, pakovoti. Paprasta, aišku ir įdomu.

V.A.			Galutinis balas
Grafika:	primena senus gerus laikus.	**5**	**6**
Garsas:	primena senus blogus laikus.	**4**	
Valdymas:	ar jis čia reikalingas?	**8**	
NUOSPRENDIS:	**patiks pokemonų ir digimonų fanams.**		Japoniškas

Žygdarbius atlikinėjo Ryčka

Tactical espionage action

Metal Gear Solid 2

Sons of Lyberty

GAMINTOJAS:	**Konami**
LEIDĖJAS:	**Konami**
ŽANRAS:	**taktinis šnipinėjimas**
PARDUOTUVĖSE:	**jau yra**

Metal Gear Solid buvo vienas iš žaidimų, bandžiusių išnaudoti visas Playstation galimybes. Konami laikosi tradicijų, pristatydama ir Metal Gear Solid 2 — pirmąjį žaidimą, išnaudojantį absoliučiai visas PS2 sistemos galimybes. MGS2 galima priskirti „taktinio šnipinėjimo veiksmo" žanrui. Tai žaidimas, leidžiantis pasijusti kitu asmeniu — slaptuoju agentu. Galima paminėti tik kelis žaidimus, kuriuose galima tapti kuo nors kitu, įgyti naujų bruožų ir savybių. Vienas iš jų, žinoma, Metal Gear Solid. Jo tęsinys — tai nauji siužeto vingiai, tačiau tikslas ir būdingoji žaidimo ypatybė lieka ta pati — slaptumas, siekiant išlikti nepastebėtam. Slapstymasis čia įgyja naujos prasmės, tampa esmine žaidimo dalimi, lemiančia jo eigą. Dėl šios priežasties atsirado naujų valdymo galimybių, leidžiančių judėti palei sienas, žvilgtelėti už kampo. Patobulintas ir kameros judėjimas. Sargybinį nuvilioti galima keliais skirtingais būdais: beldžiant į sienas, mėtant sąvaržėles, šaudant strėlytes virš jų galvų, padedant sprogmenų kitame lygio gale, paliekant atidarytas spinteles. Beje, sargybinį galima ir užmigdyti, nors tai nėra taip paprasta: tvarkos sergėtojai žaidime protingi ir labai pavojingi. Kad suvoktų puolančiųjų taktiką, kūrėjai kreipėsi pagalbos į karines pajėgas: jie dalyvavo įvairiose pratybose, imituojančiose specialiųjų pajėgų veiksmus. Įdomiausia žaidime tai, kad pabrėžtinai vengiama žiaurumo. Tikslas — ne žudyti, bet stengtis, kad visi liktų gyvi. Tai nėra taip paprasta: jei MGS išvengdavome aliarmų pernelyg nesistengdami, čia reikia daugiau fantazijos ir kūrybiškumo. Ypač padeda aplinkos interaktyvumas: garai iš peršautų vamzdžių, paleistos dujos, gesintuvų sprogdinimas ir pan. Atliekant būtent tokius veiksmus ir, aišku, šaudant galima žiūrėti pirmojo asmens akimis ir tiksliai taikytis į priešus. Tiesa, vaizdas pirmojo asmens akimis tik statinis: negalima vaikščioti po aplinką. Pasak kūrėjų, „sėlinimo–slapstymosi" žaidimuose labai svarbus yra atstumas tarp žaidėjo ir priešų, o žiūrint pirmojo asmens akimis to atstumo išmatuoti negalima. Slapstantis ir vengiant kovos nepadeda nei galingas ginklų arsenalas, nei ilgametė „žudymo patirtis". Tai sunki užduotis, bet būtent ji ir laikytina pagrindiniu žaidimo bruožu, raginančiu žaisti. Šį žaidimą, pasak kūrėjų, iš tiesų galima įveikti nenužudžius nė vieno priešininko.

Žaidimas ar filmas?

Metal Gear Solid grafinio variklio galios ir talentingų kompanijos menininkų pastangomis žaidimo grafika pavyko puikiai. Veikėjų animacija tie-

Superšnipas ir visų rankų meistras — Solidi Gyvatė

siog tobula. Tiek Snake, tiek priešai animuoti preciziškai tiksliai. Netgi žiūrint iš arti, odos, drabužių, plaukų tekstūros atrodo lygios, nesiskaido į taškus. Kai kurie jausmai, pavyzdžiui, baimė ar nuovargis, matyti veikėjų judesiuose. Kovos tapo dar realesnės: smūgiuojant ir spiriant jaučiamas veikėjų svoris, inercija. Viskas tikslu: visos interjero ar asmeninės veikėjų detalės pavaizduotos nepriekaištingai. Specialiųjų efektų sąrašas taip pat ilgas: „gyvi" šešėliai, žaibai, lietus, šlapi pėdsakai išlipus iš vandens. Visa tai leidžia teigti, kad aplinka atrodo įtaigiai. Dar įspūdingesnė realaus žaidimo laiko intarpų animacija. Patikėti, kad šias scenas kuria žaidimo variklis, galima tik tada, kai pats reguliuoji kamerą. Pavyzdžiui, didžiulio potvynio veržimasis ar galvos sprogimas atkuriami sklandžiai. Žaidimo įžangą, sukurtą Holivudo dizaino studijos Lamginary Forses, drąsiai galima vadinti kino filmu.

Holivudo garsai

MGS 2 garsas sukurtas meistriškai. Garsu rūpinosi daugybė garso specialistų, žymiausias iš jų — Harry Gregson–Williams, Holivudo kompozitorius, sukūręs garso takelį. Tiek filmuose „Uola", „Visuomenės priešas", kuriems muziką kūrė šis kompozitorius, tiek žaidime garso takelis pabrėžia veiksmą. Kiekvienoje scenoje skamba būtent jai labiausiai tinkanti muzika: sėlinant ir slapstantis - rami ir lengva; ant pečių užgriuvus nemalonumams, tempas greitėja, kovojant girdėti veržli, energinga muzika. Svarbiausius žaidimo momentus dažnai pabrėžia iš MSG pasiskolinta pagrindinė tema. Kiti žaidimo garsai taip pat tikslūs: iš priešų skleidžiamų ir aplinkoje pasigirstančių garsų galima spręsti apie kliūtis ir pavojus. Kadangi žaidimo esmė - sėlinimas ir slapstymasis, situaciją geriausia vertinti remiantis garsu. Būtent garsai dažniausiai padeda išvengti priešų, taigi jiems ir skiriamas toks didelis dėmesys. Kaip ir pirmajame MGS, balsai įgarsinti puikiai. Jie atskleidžia visų veikėjų charakterius: skiriasi kalbos maniera, stilius, vartojamas žodynas. Sukuriamas realaus žmonių bendravimo efektas.

Tarp gėrio ir blogio

Siužetas — vienintelis akivaizdus žaidimo trūkumas. Jei palygintume su MGS, MGS 2 siužetas konstruojamas per daug ambicingai ir sudėtingai, todėl vietomis trūkinėja, palikdamas gana nemažų „skylių". Pavyzdžiui, vienoje vietoje šaudant snaiperiniu ginklu tenka ginti sugriuvusiu tilteliu einantį draugą. Kai bičiulis pagaliau pereina, užuot sekus jam iš paskos, reikia bėgti atgal prie slaptų durų. Tokiu keliu į reikiamą vietą patenkama greičiau nei per tiltą. Kodėl tokio kelio negalima rinktis abiem? Panašių netikslumų yra ir daugiau, taigi žaidėjas dažnai lieka suglumęs. Ne viskas gerai ir su pačiais veikėjais. MGS aritmetika paprasta: teroristai yra „blogi", vadinasi, priešai, Snake — „geras", nes kovoja su blogiu — teroristais. MGS 2 viskas supainiota į didžiulį melo ir apgavysčių voratinklį, kuriame viena pabaigą seka kitą, po to vėl grįžtama į vidurį ir panašiai. Aišku, herojai yra herojai, tačiau daug sudėtingiau suvokti, prieš ką turi kovoti. Pagrindinės žaidimo istorijos konstravimo priemonės: animaciniai intarpai, dialogai, pasakojimai. Dažnai tenka klausytis gana ilgų ir ne visada logiškų pasakojimų apie veikėjų praeitį, santykius su kitais. Dauguma tokių istorijų neturi nieko bendra su žaidimo siužetu. Pavyzdžiui, vienas veikėjas ilgai ir nuobodžiai pasakoja, kaip nusižudė jo tėvas, nes jis, veikėjas, „miegojo" su pamote, nors mylėjo įseserę ir t. t. Neįdomu, svarbiausia — nereikalinga. Žaidime iš tikrųjų per daug įvairiausių pamokslavimų ir „moralės normų" dėstymo. Tai trukdo skirti visą dėmesį veiksmui. Nepaisant trūkčiojančio siužeto ir kai kurių nesklandumų, Metal Gear Solid 2 jau spėjo gauti „geriausio" žaidimo vardą PS2 istorijoje. Kadangi mums dar nepasitaikė progos pažaisti ateityje pasirodysiančių žaidimų, mes negalime to patvirtinti ar paneigti.

PlayStation

Harry Potter

Surinkę tam tikrą skaičių pupų, atrakinsite tokius daiktus už Hogwarto portreto:
50 geltonų: Nimbus 2000;
70 mėlynų: Quidditch pirštinė;
80 raudonų: kortelė;
100 raudonų: patobulintas flipendo.

Ducati WRC

Įveskite šiuos kodus kaip savo vardą opcijų meniu:
THEDOGSNADS — atrakina ypač greitą Foggy 996 greitų lenktynių žaidime.
TODDMCARTOR — atrakina nuostabų 900 SSS FE greitų lenktynių žaidime.
GREEDYGIT — atrakina 1000000 grynais Ducati Life žaidime. Veikia tik vieną kartą.
TEAM — atrakina animacinį filmuką apie kūrėjus.
BADDRIVER — atrakina visas teises Ducati life žaidime.
ITSALLOVER — atrakina visas 18 trasų greitų lenktynių žaidime ir 4 slaptas trasas apdovanojimų sekcijoje.

Tony Hawks proskater

Neribotas laikas: Laikyti „L1“ ir spausti:
△ → ↑ □ △ → ↑ □ △
Turbožaidimas: Nuspausti „start“, laikyti „L1“ ir spausti:
← ↑ □ △

Colony Wars Vengeance

Blizzard — įjungti kodų režimą;
Stormlord — išjungti visus kodus;
Vampire — nepažeidžiamumas;
Tornado — turėti visus ginklus;
Dark*Angel — pagrindiniai ginklai neperkaista;
Chimera — begaliniai antriniai ginklai;
Hydra — maksimalūs tobulinimo kreditai;
Thunderchild — visi laivai galimi;
Demon — misijos ir pabaigos pasirinkimas;
Tsunami — priešai miršta nuo vieno šūvio.

Rollcage stage II

Suvesk šį kodą ir atrakinsi visas trasas, mašinas, sudėtingumo lygius ir kt:
I.WANT.IT.ALL.AND.I.WANT.IT.NOW!

Suvesk šį kodą ir važinėkis „veidrodinėse“ trasose:
I.AM.THE.MIRROR.MAN,.0000000000!

Spider-Man 2: Enter Electro

Įveskite tokius kodus:
ALIEN — didelės galvos;
AUNTMAY — atrakina viską žaidime;
DRKROOM — atrakina visus įėjimus į galerijas;
CEREBRA — atrakina visus treniruočių iššūkius;
NONJYMNT — lygio pasirinkimas;
STACEYD — didelės pėdos;
WASHMCHN arba SPDRHIST — atrakina visus kostiumus;
VVHISCRS — geriausi kūrėjų rezultatai;
VVISIONS — „Kas jei“ lygis: kai kurių žaidimo dalių pasikeitimas priklauso nuo veiksmų.

Knockout Kings 2001

Įvesti vardą Carreer lygyje:
Boksininkai:
Ashy Knucks — KNUCKS
Barry Sanders — SANDERS
Jason Gambi — GIAMBI
Junior Seau — SEAU
Owen Nolan — NOLAN
Steven Francis — FRANCIS
Kvaili boksininkai:
Baby — BABY
Bulldog — BULLDOG
clown — CLOWN
cyclops — EYE
gorilla — GORE

Kodų meniu įveskite tokius kodus:
Visa atributika — 100%
Sepia Tone Mode — *SPEPIA*
Nespalvotas lygis — BAW
Nematomumas — INVINCIBLE
Dviguba žala — DOUBLEDAMAGE

Įkąsti priešininkui į ausį
Kovojant laikyti „L1“ + „R1“ ir spausti:
△ ○ ✕ □
Nelegalus spyris
Kovojant laikyti „R1“ + „R2“ ir spausti:
□

LMA Manager 2002

Kodus įveskite kaip vardus:
500 milijonų svarų — MONEY TREE
Agresyvūs žaidėjai — DIE HARD
Greitesni žaidėjai — CAFFEINE
Laisvi pervedimai į komandą — HYPNOTISED
Žaidėjų reitingo pakilimas iki 90 proc. — TOP NOTCH
Nėra kortelių — IN THE DARK
Greitas sužalojimo gydymas — MIRACLE
Greitas stadiono statymas — BOB THE BUILDER
Laimėti visus žaidimus — DREAM ON

PlayStation 2

GTA 3

Žaisdami įveskite:
Geras oras
L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, trikampis.
Debesuotas oras
L1, L2, R1, R2, R2, R1, L2, kvadratas.
Visi ginklai
R2 (2), L1, R2, į kairę, į apačią, į dešinę, į viršų, į kairę, į apačią, į dešinę, į viršų.
Papildomi pinigai
R2 (2), L1, L1, į kairę, į apačią, į dešinę, į viršų, į kairę, į apačią, į dešinę, į viršų.
Papildomi pinigai
R2 (2), L1, L1, į kairę, į apačią, į dešinę, į viršų, į kairę, į apačią, į dešinę, į viršų.

Crash Bandicoot: The Wrath Of Cortex

VVHISCRS — **geriausias rezultatas;**
VVISIONS — **„Kas jei“ lygis;**
WASHMCHN — **atrakina kostiumus;**
NONJYMNT — **atrakina lygius;**
DRKROOM — **atrakina galeriją;**
STACEYD — **didelės pėdos;**
CEREBRA — **atrakina treniruotes;**
ALIEN — **didelės galvos;**
AUNTMAY — **viskas.**

GameBoy color

Army Men: Sarge's Heroes 2

Lygių kodai
5 — S5H8L2RG
6 — Y2C3T6BF
7 — F1C4P9VP
8 — VJC2PFHC
9 — W3S4C75S
10 — M8R2X4LS
11 — KBHD4V1D
12 — 14NN6168
13 — PD01S4N5
14 — B0T7V9CK
15 — BDD61977
16 — K4TLLC11
17 — S6P8D2KG
18 — 77N5Y14N
19 — Y2K4X8TP
20 — 825VN1N6
21 — KFH1JGC0
22 — T3F8R0ZY
23 — Y7C8R2N0
24 — XW3L7B26
25 — C2X3Q5TC
26 — LV75HRR9
27 — D2K7P0S4
28 — H4KXJ68D
29 — 1NSY1912

PS2 VS GCN VS Xbox

Na, žinoma, mes visi labai mylime ir gerbiame drakoniuką Spyro, klaidžiojame po „Metal Gear Solid" labirintus. Vis dėlto yra manančių, kad tai, dėl ko verta gyventi, yra sportiniai žaidimai. Prisiminkime UFO platformų laikus, kai sporto mėgėjai dienas ir naktis leisdavo žaisdami FIFA ar NHL. Pasirodžius PlayStation atsivėrė naujų galimybių tiek žaidimų kūrėjams, tiek žaidėjams, pasaulį išvydo nauji superhitai Tony Hawk's Pro Skater, NASCAR, NBA Live ir t. t. Sporto aistruoliams dažnai iškildavo klausimų, kurią platformą pasirinkti, kurios iš jų valdymo pulteliai patogiausi žaidžiant sporto žaidimą, kuriai išleista daugiausiai žaidimų. Šiuo metu šie klausimai irgi turėtų labiausiai draskyti širdį, mat pasaulyje karaliauja trys naujos eros platformos. Kurią iš jų pasirinkti — PlayStation 2 ar GameCube? O gal Xbox? Tobulame pasaulyje mes visi turėtume visas konsoles, tačiau šis pasaulis nėra tobulas. Rinktis būtina...

GERIAUSIA VISŲ LAIKŲ KONSOLĖ SPORTO ŽAIDIMAMS ŽAISTI

Xbox

Daugeliu atvejų Xbox primena PlayStation. Milžiniška kitos verslo srities kompanija išnyra lyg iš po žemių rimtai ketindama į rinką paleisti konsolę. Ir ką jūs manote? Jie tai padarė. Nuostabių grafikos galimybių ir nepriklausomų kūrėjų-leidėjų dėka jie tai padarė.

Žinoma, laukiamiausi ir geriausi žaidimai šiai sistemai yra Halo ir Dead or Alive 3, tačiau aišku viena, kad jau daug kartų minėtas gigantas Electronic Arts kurs žaidimus ir šiai konsolei. Tai tam tikras garantas, kad ir Xbox nebus abejingas sportui.

Taigi kokie Xbox šansai užkariauti mūsų širdis? Turbūt per vidurį tarp GameCube ir PS2, bet Xbox turi milžinišką galią, ir yra tikimybė, kad vieną gražią dieną Xbox visus nugalės. Manoma, kad būtent Xbox mes rimčiausią iššūkį PS2, o tada turėtų prasidėti įdomūs dalykai.

Valdymo pultelis

Turbūt girdėjote atsiliepimų apie Xbox valdymo pultelį. Jis didelis, „nelimpa prie rankų", neaaiškiai išdėstyti mygtukai ir t. t. Tačiau ne visa tai yra tiesa.

Iš tiesų valdymo pultelis yra milžiniškas ir iš pradžių visai „nelimpa" prie rankų, tačiau tai — tik pripratimo klausimas. Po kurio laiko paprasčiausiai užmiršite apie jo dydį, o kitų konsolių valdymo pulteliai taps nepatogūs.

Xbox konsolei išleisti žaidimai

- Amped: Freestyle Snowboarding
- Dave Mirra Pro BMX 2
- F1
- FIFA 2002
- Madden NFL 2002
- NASCAR Thunder 2002
- NASCAR Heat
- NBA Live 2002
- NFL Fever
- NHL 2002
- NHL Hitz 2002
- SSX Tricky
- Tony Hawks Pro Skater 2X
- TransWorld Surf

Šauniausia pultelio dizaino dalis yra vairalazdės vieta. Ji sukeista su rodyklių mygtukais. Be to, vairalazdė labai paslanki, jautri, adekvačiai reaguoja, nenutrina nykščio odos. Na, mygtukai išdėstyti labai prastai. Viskas būtų pataisoma, jeigu pagrindinius keturis mygtukus, išdėstytus rombu, būtų galima išdėstyti kryžiumi (a la PS2 Dual Shock). Žinoma, per tam tikrą laiką priprantama prie bet kaip išdėstytų mygtukų, tačiau kam kankinti eilinius vartotojus (neatsižvelgsime į norą išsiskirti iš kitų)?

Problemiškiausi yra mažieji baltas ir juodas mygtukai. Jie būtini įvairiems triukams atlikti arba antrinėms funkcijoms vykdyti. Tad net įpratusiems prie šio pultelio teks kartais į jį žvilgtelti, kad surastų mažuosius juodą ir baltą.

Ne mažiau keistas ir diskas, ant kurio neva išdėstytos rodyklės. Sakome neva, nes rodyklės nėra atskirtos viena nuo kitos, ir dažnai, paspaudus rodyklę į viršų, valdomas personažas nubėga į kairę ir tik po to į viršų. Žaidžiant krepšinį ir futbolą tokie manevrai gali viską nulemti. Tėra dvi išeitys iš šios situacijos: arba naudoti analoginę vairalazdę, arba iš viso nežaisti (sutaupysite nervų).

Jei šios savybės jūsų negąsdina, galima teigti, kad pultelis nėra prastas, o tiems, kurie mokysis žaisti būtent šiuo pulteliu (t. y. nebandę žaisti krepšinio ar futbolo su PS), išvis neturėtų patirti didesnių nesklandumų. Smagu tai, kad pultelis belaidis. Žaisdami „kašę" keturiese ir „pririšti" laidais prie vienos konsolės, žmonės dažniausiai turi susėsti vienoje vietoje, o tada jie arba traumuoja vieni kitus, arba sulaužo konsolę, arba padaro ir viena, ir kita. Belaidis pultelis turėtų išspręsti šią problemą.

Grafika

Iš visų trijų konsolių minėtoji atrodo bene natūraliausiai. Netgi adaptuoti žaidimai atrodo kiek geriau. Tiesiog grafika įgauna daugiau natūralaus blizgesio ir turi didesnę skiriamąją gebą. Norėdami tuo įsitikinti, užmeskite akį į Tony Hawk 2K žolę arba Trans World Surf vandenį. Jei atsirastų daugiau kompanijų, kuriančių žaidimus būtent Xbox sistemai, reikalai smarkiai pasikeistų, ir Xbox galėtų tapti geriausia iš geriausių.

Atmintis

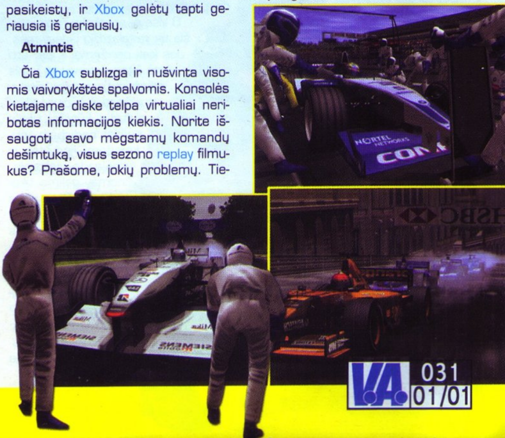
Čia Xbox sublizga ir nušvinta visomis vaivorykštės spalvomis. Konsolės kietajame diske telpa virtualiai neribotas informacijos kiekis. Norite išsaugoti savo mėgstamų komandų dešimtuką, visus sezono replay filmukus? Prašome, jokių problemų. Tiesiog nuostabu, be to, nereikia jokių papildomų pirkinių.

Tiesa, Xbox taip pat turi 8MB atminties kortelę, bet ji skirta tik tam, kad galėtumėte tai, ką išsaugojote, nusinešti pas draugus ir atvirkščiai.

Žvilgsnis į ateitį

Beribės ir bekraštės Xbox sportinių (ir ne tik) žaidimų galimybės. Tai galinga konsolė, turinti neribotas galimybes išsaugoti žaidimą ir atverianti žaidimų kūrėjams naujų perspektyvų. Nors konsolės startas blankus, ateityje viskas keisis, nes prie jau bendradarbiaujančių bendrovių Konami ir Midway prisijungė EA ir Sega. Be to, neverta pamiršti, kad ir pati Microsoft korporacija moka kurti neblogus žaidimus.

Aišku tai, kad Xbox atėjo ir nesiruošia trauktis. Šis naujos konsolės, teikiančios naujų galimybių, atsiradimas tik pakėlė reikalavimų kartelę ateityje atsirasiančioms konsolėms. O tai jau gerai.



PlayStation 2

PlayStation 2 turi vieną milžinišką privalumą. PS2 rinkoje pasirodė metais anksčiau nei kitos naujos kartos konsolės. Tad Sony turėjo pakankamai laiko įsitvirtinti ir turėti tiek žaidimų, kiek kitos dvi konsolės turės dar negreitai. Šį faktą puikiai patvirtina sportinių žaidimų skaičius.

Sony visa laiką pasižymėjo sugebėjimu privilioti nepriklausomus leidėjus. Tikriausiai būtent ši savybė nulėmė pirmojo PlayStation triumfą. Sugebėjimas vilioti kūrėjus iš viso pasaulio nulėmė, kad kiekvienoje šalyje žaidėjai pagal pomėgius galėjo rinktis žaidimus: Lietuvoje — krepšinį ir krepšinį, Amerikoje — beisbolą ir krepšinį, Rusijoje — ledo ritulį ir krepšinį, Didžiojoje Britanijoje — futbolą be krepšinio ir t. t.

Žinoma, nėra didesnio nepriklausomo leidėjo nei Electronic Arts, o kalbant apie sportinius žaidimus šios kompanijos neaplenks niekas. EA jau turi du titulus — JAV geriausiai perkamas Madden, pasaulyje — FIFA.

Sony ir EA santykiai išties puikūs, tą patvirtina abipusis susitarimas nekurti ir neleisti žaidimų Sega Dreamcast sistemai (manoma, kad šis susitarimas buvo vienas pagrindinių veiksnių, lėmusių Dreamcast projekto žlugimą).

Sony ir EA draugystė turėtų ypač džiuginti jau turinčius arba rimtai nusiteikusius įsigyti PS2. Pastaruoju metu Electronic Arts sukūrė ir išleido daug daugiau žaidimų PlayStation konsolei nei kitoms. EA žaidimai, pasirodysiantys GameCube ir Xbox platformoms, bus žaidimų, sukurtų PS2 sistemai, adaptacijos. Jokių originalių žaidimų, skirtų būtent Xbox arba GameCube, EA horizontuose kol kas nėra. Tad be jokios abejonės PS2 vartotojai EA žaidimus gaus pirmieji ir naująjį NHL galės žaisti dar neprasidėjus sezonui.

Bet tai dar ne viskas. Viena iš priežasčių, kodėl sportiniai žaidimai PS2 yra tokie puikūs, ta, kad ir pati konsolė, ir valdymo pulteliai buvo sukurti sportuoti.

Valdymo pultelis

Mygtukai Dual Shock pulteliuose išdėstyti elegantiškai, labai paprastai ir funkcionaliai. Laikas parodė, kad mygtukus, išdėstytus kryžiumi, yra patogiausia ir lengviausia valdyti.

Pasimesti ir netyčia spustelti ne tą mygtuką beveik neįmanoma (apie Xbox ir GameCube negalime to paties pasakyti). Mentės mygtukai išdėstyti bene logiškiausiai, simetriškiausiai ir protingiausiai. Taigi žaisdami žaidimus visas antrines funkcijas galite patikėti pultelio mentėje išdėstytiems mygtukams. PS2 pultelyje yra tiek pat arba daugiau mygtukų nei visose kitose pulteliuose, visi jie lengvai apčiuopiami ir malonūs prisiliesti. Taigi žaisdami visą laiką galite ramiai žiūrėti į ekraną. Pirštai ir taip puikiai atliks savo darbą.

Žaidimui, kuriame reikia naudotis rodyklėmis, nėra geresnio pultelio. Tiesa, gal kiek geresnės buvo Sega Dreamcast pultelio rodyklės, bet Dreamcast nebėra.

O visą šį nuostabų reginį teršia tik vairalazdžių išdėstymas. Jos kiek per žemai ir per arti viena kitos. Intensyviai jomis naudojantis galima rimtai susižeisti nykščius. Xbox pultelio kūrėjai tikrai puikiai padirbėjo, sukeisdami rodykles ir vairalazdę vietomis. Žinoma, galima tikėtis, kad ir Sony išleis pultelį, kuriame vairalazdė ir rodyklės bus sukeistos vietomis, tačiau įmanoma, kad tai neįvyks bent jau iki PS3 pasirodymo. Dar viena pastabėlė PS2 pultelio vairalazdėms: jos kažkokios mieguistos, ypač kai situacija žaidime įkaista.

Grafika

Tai vienintelė kategorija, kurioje PS2 gauna „malkų“ nuo abiejų savo konkurentų. Xbox ir GameCube gali daug daugiau nei PlayStation 2. Tačiau sporto (o ir daugelio kitų sričių) žaidimai nelabai skiriasi. Taip yra todėl, kad daugelis kūrėjų gamina žaidimus būtent PS2 sistemai, o paskui paprasčiausiai neturi laiko tobulai jų adaptuoti kitoms sistemoms. Bet PS2 žaidimų grafika tikrai nėra bloga. Didžioji dalis antrosios kartos žaidimų atrodo kaip gyva transliacija iš tikros sporto arenos.

Atmintis

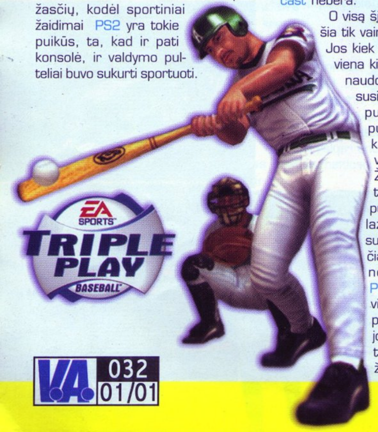
PS2 siūlo 8 MB atminties kortelę, kurios pakaks net patiems gobšiausiems EA žaidimams. Jose be didesnio vargo galima užsaugoti kelis žaidimus ir dar liks vietos. Jos kaina — 160 Lt. Tai tikrai per daug, tačiau Sony, siūlydama tokią kainą, nesunkiai pasiektų pergalę atminties varžybose (žr. GameCube apžvalgą), jei ne Xbox naujovės.

Sklando gandai, kad Sony ruošėsi išleisti didesnės talpos korteles Memory stick, kuriose tilptų po 32 MB arba 50 MB, o kaina skirtusi vos 20 Lt. Šios kortelės jau naudojamos Sony firmos skaitmeninėse kamerose ir fotoaparatuose, be to, Sony žada ir kietąjį diską (a la Xbox), bet jo pasirodymo galima laukti tik po modemo, skirto PS2, pristatymo. Gandai gandais, bet dabartinė situacija irgi nėra bloga.

Žvilgsnis į ateitį

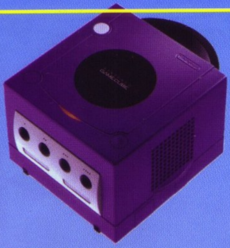
Sportininkams numatoma šviesi ateitis. Jiems dirbs monstrai EA ir Sega. Vien tik ši sportinių žaidimų titanų dvikova (EA vs Sega) turėtų pagimdyti daug puikių žaidimų.

Turint tokią galingą kūrėjų-leidėjų bazę, nėra abejonių, kad žaidimai šiai sistemai visu greičiu bus kuriami tol, kol PS2 neužleis kelio PS3. Tai puiki proga atsigroti tiems, kas nusvilo nagučius įsigydami Sega Dreamcast.



PS2 konsolei išleisti žaidimai

- All Star Baseball 2002
- ATV Offroad Fury
- Cart Fury
- Cool Boarders 2001
- Driving Emotion Type-S
- EA Sports Rugby
- ESPN International Track and Field
- ESPN MLS Extra Time
- ESPN NBA 2Night
- ESPN NFL Prime Time 2002
- ESPN Winter X Games Snowboarding
- ESPN X Games Skateboarding
- F1 2001
- F1 Championship season 2000
- FIFA 2001
- FIFA 2002
- Formula One 2001
- Gallop Racer 2001
- Gran Turismo 3 A-spec
- High Heat Major League Baseball 2002
- Jeremy McGrath's Supercross World
- Knockout Kings 2001
- Le Mans 24 Hours
- Madden NFL 2001
- Madden NFL 2002
- MX 2002
- MX Rider
- NASCAR 2001
- NASCAR Heat 2002
- NASCAR Thunder 2002
- NBA Hoopz
- NBA Live 2001
- NBA Live 2002
- NBA ShootOut 2001
- NBA Street
- NCAA Final Four 2001
- NCAA Final Four 2002
- NCAA Football 2002
- NCAA Game Breaker 2001
- NFL 2K2
- NFL Game Day 2001
- NFL Game Day 2002
- NFL QB Club 2002
- NHL 2001
- NHL 2002
- NHL Hitz 2002
- Paris-Dakar Rally
- Q-Ball Billiards Master
- Real Pool
- Ridge Racer V
- Shaun Palmer's Pro Snowboarder
- Soccer America
- Splashdown
- SSX
- SSX Tricky
- Stunt GP
- Sunny Garcia Surfing
- Surfing H3O
- Swing Away Golf
- Tiger Woods PGA Tour 2001
- Tony Hawk's Pro Skater 3
- Triple Play 2001
- Victorious Boxers
- Wave Rally
- WWF Smackdown! Just Bring It!

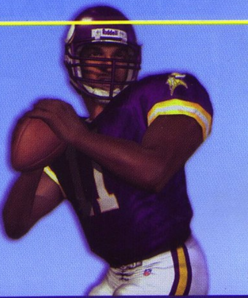


Nintendo GameCube konsolei išleisti žaidimai

- All Star Baseball 2002
- Dave Mirra 2
- FIFA 2002
- Madden NFL 2002
- NHL Hitz 2002
- SSX Tricky
- Tony Hawk's Pro Skater
- Wave Race: Blue Storm
- NBA Courtside 2002

Artimiausiu metu pasirodysiantys sportiniai žaidimai

- NBA 2K2 (PS2)
- Sega Tennis 2K2 (PS2)
- FIFA World Cup (Visoms konsolėms)
- Gran Turismo Concept (PS2)
- NFL Blitz (PS2)



GameCube

Atvirai šnekant, „kubas" nebuvo sukurtas žaisti sporto žaidimus, jis labiausiai tinka vaikyti klasikinius Nintendo Marius, Zeldas, Pokemonus ir žaisti gerai žinomus, bet ne sportinius žaidimus. Šį faktą kartais Nintendo primena vartotojams. Būtent todėl valdymo pultelis yra tokios formos. Pultelį sukūrė Nintendo ir paskyrė jį tiems patiems Nintendo gerbėjams. Tai nėra blogai, jei jūs mėgstate Nintendo, tačiau jei jūs sportuojate, į kai kurias detales vertėtų atkreipti dėmesį.

Pirmoji šios konsolės neigiama savybė ta, kad žaidimus jai kuria labai mažai kompanijų, tiesa, Nintendo gerai sutaria su Electronic Arts, tačiau to maža. Beje, beisbolo ir futbolo fanai gali džiūgauti, mat sėkmė stovi jų pusėje. Pagal susiklosčiusias tradicijas, All Star Basseball *(Acclaim)* serijos žaidimai visais laikais pirmiausia pasirodydavo Nintendo sistemoms, ir, be abejonės, žaidimai apie futbolą visada būdavo gražiausi, žaidžiant juos būtent Nintendo konsolėmis.

Valdymo pultelis

Visų pirma sunku paaiškinti, kodėl mygtukai kairėje pultelio pusėje išdėstyti būtent taip. Žinoma, puiku, kai didžiulis mygtukas „A" yra pačiame viduryje. Kai jis čia, daug lengviau paspausti du „inkstų" mygtukus — tereikia mažo nykščio judesio. Bet kas gi atsitiko su mažuoju „B"? Pirmuosiuose kubo valdymo pultelio brėžiniuose buvo trys „inkstų" mygtukai, ratu išsidėstę apie centrinį „A" ir nutolę nuo jo vienodu atstumu. Visi trys „inkstai" buvo vienodo dydžio ir formos, ir be didesnio vargo buvo galima vienu metu nuspausti visus tris ar bet kurią jų porą. Nesupraskite blogai, mygtuko „B" paieškos nėra varginantis dalykas: šiek tiek laiko teks praleisti spoksant į pultelį ir ieškant patogesnės pirštų išdėstymo konfigūracijos.

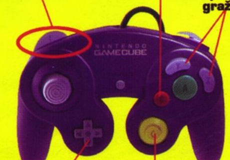
Problemų sukelia ir „Z" mygtukas. Rodomieji žaidėjų pirštai dažniausiai ilsisi saugiai padėti ant „L" ir „R" mygtukų, tad greitai juos perkelti į viršų „Z" mygtuko link dėl „L" bei „R" mygtukų išlinkimų tampa sudėtinga. Toks nevykęs dizainas verčia nusiminti, nes „Z" mygtukas šiaip yra labai reikalingas ir dažnai naudojamas. Būtų puiku, jei būtų dar vienas toks pats „Z" priešingoje pusėje, o „L" ir „R" būtų vos vos žemiau. Šiuo atveju GameCube valdymo pultelis turėtų geriausias PS2 Dual Shock savybes.

O rodyklių mažumas! Jei jūs mėgstate žaisti naudodamiesi rodyklėmis ir jei jums jau daugiau kaip šešeri metukai, teks nusivilti rodyklytėmis arba dideliais savo pirštais. O ką kalbėti apie Tony Hawk žaidimų serijos mėgėjus, kuriems būtinai reikia rodyklių kai kuriems triukams atlikti. Jų akyse „kubo" pultelio vertė turėtų smukti.

„C" vairalazdė. Jos vieta pultelyje nėra nevykusi, tačiau kyla abejonių, ar jos prireiks aktyviai sportuojant. Norint ja naudotis, teks perkėlinėti nykštį. Visa laimė, kad bent nuotolis tarp mygtukų ir vairalazdės nėra didelis.

Bet nepamirškime ir gerųjų pultelio savybių. Pultelis puikiai telpa rankose, jame įmontuota patogi, nuostabiai veikianti pagrindinė vairalazdė, o mygtukai tikrai nesužalos jūsų pirštukų, net jei labai aktyviai sportuosite.

Tačiau situacija gali pasikeisti po WaveBird (belaidis Nintendo pultelis) debiuto. Laikas parodys.



Grafika

„Kubo" grafikos galimybės iš tiesų stulbina. Be jokių abejonių, žaidimai, sukurti būtent GameCube konsolei, atrodys nuostabiai, ir drąsiai „dės į pavėsį" konkurentus.

Adaptuoti žaidimai, žaidžiami „kubu", atrodys bent jau ne prasčiau, nei kitose platformose. Šį faktą patvirtina šiemet išleisti Madden, SSX Tricky ir All Star Baseball. Kuriant juos grafikai buvo skirtas didžiulis dėmesys, o žaidžiant Nintendo konsolėmis jie buvo nepakartojami.

Jei turėsite GameCube, tikėtina, kad žaisite gražiausius (turint omenyje grafiką) žaidimus pasaulyje.

Atmintis

Žaidimo išsaugojimo klausimai tikriausiai privers daugelį vartotojų rautis plaukus nuo galvos. Kol kas Nintendo pasiūlė tik vieną atminties kortelės variantą. Čia telpa tik 0,5 MB. Jei palygintume su Sony ir Microsoft 8 MB, „kubo" padėtis pasibaisėtina.

Sporto aistruoliai dažniausiai mėgsta patys kurti komandas, prekiauti žaidėjais ir „auginti" čempionus. „Kubo" atminties kortelėje telpa tik vienas tokio žaidimo „seivas". Be to, daugeliu atveju kortelė turi būti tuščia. Jei joje bus dar kas nors, galite tik pamojuoti savo svajonių komandai ir kiekvieną kartą viską pradėti iš naujo. Pavyzdžiui, Madden reikia visos atminties kortelės, kad išsaugotumėte žaidimą. Šiuo metu Europoje Madden kainuoja 200 Lt, tačiau reali kaina — 280 Lt, nes tenka pridėti ir atminties kortelę.

Tad visa esmė — pinigai. Atminties kortelių gaminimo savikaina yra gana maža, tačiau vis tiek jos kainuoja apie 80 Lt. Nintendo uždirbtų labai daug pinigų, tuo labiau, jei videožaidimų rinkoje ji būtų vienintelė kompanija. Tačiau už 160 Lt jūs galite įsigyti PS2 arba Xbox atminties kortelę, kurioje telpa 8 MB. Tai panašu į reklamą, bet... Jūs, norėdami išsaugoti tiek informacijos, kiek išsaugo standartinė konkurentų kortelė, turėsite įsigyti 16 „kubo" kortų. Taigi PS2 ir Xbox 160 Lt prieš GameCube 1280 Lt. Štai ir visa matematika...

Žvilgsnis į ateitį

Ateityje sportinių žaidimų skaičius didės proporcingai, naujų pavadinimų turbūt išvis nebus. Tikimybė išvysti naujų NBA serijos žaidimų labai maža. Tačiau Nintendo galia — jų pačių sukurti veikėjai. Prisiminkime Mario Tennis ir Mario Golf, ilgą laiką pratūnojusius sportinių žaidimų viršūnėse. Nintendo dar nepranešė apie šių žaidimų tęsinių kūrimą „kubui", bet galima drąsiai kirsti lažybų, kad jų bus.

Electronic Arts ir toliau „kubui" kurs žaidimus, greitai įsivažiuos ir *Sega Sports*. Tai geros naujienos, ypač tiems, kurie labai nori GameCube arba jau jį turi. Sportiniais žaidimais nusivilti neteks, tačiau tiems, kurie dar neišsirinko konsolės, galima pasiūlyti ir geresnių variantų.

Final Fantasy
The Spirits Within

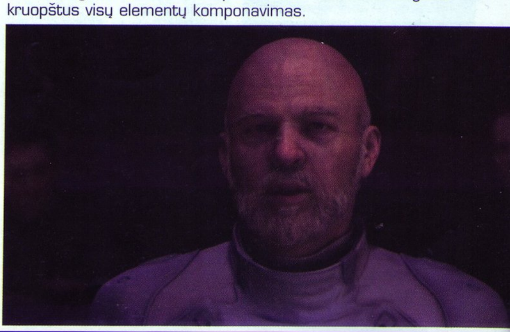
200 menininkų ir kompiuterių technologų iš 22 skirtingų šalių prieš ketverius metus susirinko Havajų mieste Honolulu. Jie buvo sukviesti tam, kad išpildytų vieno žmogaus svajonę. Hironubu Sakaguči, Final Fantasy serijos žaidimų kūrėjas, pasiryžo perkelti fantaziją į didįjį ekraną.

Final Fantasy: The Spirits Within istorija vyksta 2065 metais. Žemę okupavo ateiviai–vaiduokliai, prieš kuriuos iš paskutiniųjų kovoja nykstanti žmonių populiacija. Paskutinis šansas — superginklas, galįs sunaikinti visus ateivius. Bėda ta, kad kartu jis sunaikins ir žemę. Daktarė Aki Ross ir jos pagalbininkas daktaras Sidas stengiasi išgelbėti žemę taikiai: partnerių manymu, ateivių energiją galima neutralizuoti sujungiant ją su žemės dvasios Gajos energija. Tam reikia aštuonių retos organinės formos dvasių. Aki šešias jau turi, taigi trūksta dviejų, tačiau superginklo kūrėjas ateivius naikinti pasiryžęs būtent tuo ginklu. Taigi Aki kartu su kariniu kapitono Grėjaus būriu leidžiasi į paieškas.

Perskaičius istoriją, iš karto kyla klausimas: kaipgi žaidimas? Ką bendro jis turi su *Final Fantasy*? Iš tiesų nė viena žaidimo dalis nėra filmo pagrindas. Sakaguči, naudodamasis atskirais žaidimo elementais ir pasakodamas paskutinę fantazijos istoriją apie gyvenimą ir mirtį, sukūrė originalų siužetą. Filmui būdinga energija, susijaudinimas ir vientisumas, išgarsinę visą žaidimo seriją. Tačiau filmo siužeto tikslas — suvilioti ne tik žaidimo fanus, bet ir nemažą filmų mėgėjų auditoriją.

„Pasakojimas yra originalus, o veikėjų išvaizda — kompiuterinės grafikos nuopelnas. Visada norėjau sukurti naują pramogų formą, kurioje derėtų techniniai interaktyvių žaidimų „burtai" ir sensacingi kino filmų videoefektai. *Final Fantasy: The Spirits Within* — vienas žingsnelis į šios svajonės išsipildymą", — teigia režisierius Hironubu Sakaguči.

Nors filmo istorija ir graži, ir jaudinanti, visų svarbiausias yra vaizdas. *Fianl Fantasy* — kompiuterinės grafikos filmas. Rodos, nieko naujo: apie žaisliukus ir vabaliukus matėme ne vieną filmą. Tačiau *Fianl Fantasy* iš pagrindų keičia šios rūšies filmų suvokimą, kino istorijoje pradėdamas naują etapą. *Final Fantasy* animacijos pagrindas — vadinamoji *HyperReal* technologija, leidžianti sukurti beveik tikrus žmones, idealiai atkartojanti jų išvaizdą, imituojanti veido išraišką. Sudėtingiausia — atkartoti judesius, todėl pasinaudota „judesio gaudymo" technologija, leidžiančia fizinius judesius perkelti į kompiuterio ekraną: specialioje studijoje tikri aktoriai buvo filmuojami specialiomis kameromis, įrašančiomis jų judesius. Prie taip nufilmuotų skeletų buvo derinami grafiniai vaizdai ir apšvietimas. Paskutinis žingsnis — kruopštus visų elementų komponavimas.



Rezultatas — stulbinantis. Kelios pirmosios filmo minutės atima žadą. Vėliau netgi pasimiršta, kad tai ne realus, bet kompiuteriu generuotas filmas. Viskas tikroviška: žmonių judesiai ir kalba, mimika ir išvaizda. Ir ne tik... Drėgsta jų akys, banguoja plaukai. Prikibti galima nebent prie kelių scenų, kuriose akivaizdus svorio neatitikimas: herojai kiek per lengvai bėgioja, judesius atlieka lyg būtų kokioj nesvarumo būsenoj. Tačiau didžioji filmo dalis, ypač scenos, kuriose rodoma ne iš arti, verčia galvoti, kad kūrėjai viską paprasčiausiai nufilmavo, o tada „apipaišė" kompiuteriu.

Ateiviai atrodo visai kitaip — jie nerealūs. Šimtus jų matėme ne viename filme ir žaidime, tačiau *Final Fantasy* ateivių dvasios, sukurtos paties Sakaguči, į juos nepanašios. Sakaguči ateivių „kūnas" — permatoma raibuliuojanti ugnies materija, nuolat keičianti formą. Įspūdingiausios filmo scenos yra būtent tos, kuriose ateiviai kovoja su žmonėmis.

Iš esmės filmo aplinka tiksli ir kokybiška. Įdomūs ir originalūs yra techniniai prietaisai, pavyzdžiui, permatomi holografiniai kompiuteriai. Tiek gamtos, tiek miestų vaizdai kyla lyg iš kokio sapno (na, dažnai rodomas ir Aki sapnas). Ypač gerai atrodo apgriauto Niujorko gatvės ir pastatai: laivų pustomos dulkės ir šiukšlės, tuščiose kontorose skraidantys popieriaus lapai. Visko kulminacija — paskutinė filmo scena, kai virš atgijusios žemės pakyla erelis. Tikrai sunku patikėti, kad ši scena sukurta kompiuteriu.

Garsas — ne pati geriausia filmo savybė. Kuriant filmą visas dėmesys buvo skiriamas vaizdui, taigi garsas liko nuošalyje. Muzika pakankamai gera, tiesa, kai kuriose scenose pernelyg „stipri", taigi dvelkia Holivudo heroizmu. Aplinkos garsų nedaug, ausį paprastai rėžia ateivių skleidžiami riksmai ir dejonės.

Kalbant apie dialogus reikia pasakyti, kad jie prastoki. Tiesą sakant, visą filmo kalbą sudaro šablonai, jau ne kartą girdėti kituose filmuose. Ir vėl Holivudo heroizmas. Nors filmą įgarsino aktoriai Alecas Baldwinas, James Woodas ir Mingas, jų balsai buvo įrašinėjami jau sukūrus vaizdą. Prie tikslumo neprikibsi: lūpų judesiai idealūs (jie buvo koreguojami ir derinami prie kiekvieno aktoriaus), tačiau, kas yra neįprasta, herojai nepanašūs į juos įgarsinusius aktorius. Taigi neatitikimų pasitaiko. Šį filmą vertinti labai sunku. Skaičiai liudija ne jo naudai: JAV filmas ne tik nepelningas — kol kas jis netgi nuostolingas.

Filmų klaidos

Apie dalykus, kurių nereikėjo rodyti...

Final Fantasy
The Spirits Within

• Prieš prasidedant „nesvarumo meilės" scenai, kai Aki iš pradžių žiūri pro langą, o tada pasisuka į Grėjų, merginos lūpos juda taip, tarsi ji kažką sakytų, tačiau girdisi tik švelnus veršlenimas. Grėjus, lyg atsakydamas į neištartus Aki žodžius, sako: „Tik norėčiau patikėti, kad jie geresnėje vietoje..." Matyt, kūrėjai išmetė kokią eilutę teksto, tačiau scenos pataisyti nebespėjo.

• Filmo pradžioje išgelbėjusi kapitoną Aki pasisuka, kad nuo stalo, kaip tada pasirodo, pasiimtų kolbą su augalu, tačiau jai nuėjus, mes pamatome, kad ten nėra jokio stalo.

• Vėlgi „nesvarumo meilės" scenoje, tik jau pabėgęs iš Niujorko, Grėjus sūpuoja Aki iš kairės į dešinę. Dėl išcentrinės jėgos juda jos plaukai. Kai Grėjus prieš pabučiuodamas merginą stumteli, jos plaukai ir toliau juda kairėn, nors nesvarumo būklėje jie turėtų „prilipti" prie galvos.

• Kodėl generolo laivo posūkio varikliai sukasis apie savo ašį (jam skrendant į Zeusą)? Žinant faktą, kad jie suteikia galimybę laivui atlikti posūkį, stumdami visą laivo korpusą nurodyta kryptimi, t. y. teikia vienos krypties energiją, jų sukimasis apie savo ašį yra beprasmis (tik gražiai atrodo). Niekas pasaulyje nebūtų sukūręs variklio, kuris sukasi tik šiaip sau, juk tai tas pats, kas ir papildomi mechaniniai nesklandumai.

Harry Potter
and the sorcerer's stone

Režiesierius: Chris Columbus,
Vaidina: Daniel Radcliffe, Rupert Grint, Emma Watson, Richard Harris, Maggie Smith, Alan Rickman, Ian Hart, Robbie Coltrane

• Atsikėlęs Fluffy seilėjasi ant Rono peties, tačiau bičiuliams nukritus į Velnio Spąstus Rono marškiniai atrodo visai sausi.

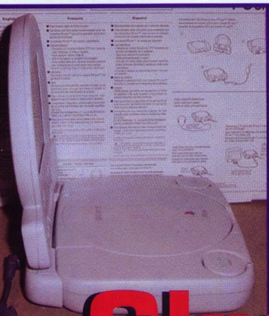
• Rūšiavimo ceremonijoje aiškiai parodyta, kad Susana Bones, mergaitė ilgais garbanotais plaukais, išsiunčiama į Hufflepuff komandą. Vėliau matome, kad profesoriaus Snapo nuodų pamokoje Susana sėdi už Hario. Iš tikrųjų Susanos šioje pamokoje neturėjo būti.

• Vaikščiodamas po uždraustą bibliotekos vietą Haris rankose laiko žibintą. Pasidėjęs jį ant žemės prieš save pradeda skaityti. Pažiūrėjus į knygų lentyną, iš Hario šešėlio galima spręsti, kad žibintas šviečia jam už nugaros.

• Rono nė nemirksėdama pasakoja profesoriui McGonnagalui, kad jos transformacija buvo „kruvinai puiki". Tokie žodžiai vienuolikmetės lūpose (ir dar mokykloje) skamba gana nešvankiai. Na, Amerikoje tai gal ir įprasta, bet formalioje britų mokykloje tikrai ne.

• Kai trolis ruošiasi trenkti Hariui vėzdu, Rono sulaiko vėzdą ore: galingoji lazdelė su trenksmu nukrenta ant trolio galvos, o tada — ant žemės, bet apie tai galima tik spėlioti, mat negirdėti lazdos smūgio į žemę garso.

Kai Haris pirmą kartą pamato auksinį šnipelį, kuris skrenda ore, Oliveris taip pat spokso į šnipelį, tačiau abu vyrukai žiūri skirtingomis kryptimis.



Skysti kristalai

Išbandykite *Gran Turismo* važiuodami automobiliu

Europoje skysto kristalo monitorius (LCD) jau seniai nėra naujiena. Apžvelgsime jo ypatybes. Šiuo metu LCD ekranas mažmeninėje prekyboje yra vienintelis oficialiai pripažintas monitorius, skirtas PSone platformai. Be abejo, parduotuvėse būta panašių ekranų, skirtų PSone. Juos pristatė Interact, Mad Catz, Electro Source. Tačiau nė vienas iš tų ekranų neturėjo Sony Computer Entertainment America ženklo.

Kokybės garantas

Ar tas ženklas ką nors reiškia? Ne per daugiausiai, tačiau monitorius, „turįs" licenciją, turi savų privalumų, ypač kalbant apie kortas ir valdymo pultelius. Nelicencinių dalių gamyba nesėkminga vien todėl, kad tokios dalys neprivalo idealiai tikti konsolei. LCD ekranas PSone konsolei — tai monitorius, privalantis nepriekaištingai dirbti, kai yra sujungtas su sistema. Žodžiu, ĭyg ir nesvarbu, ar turi produktas Sony licenciją, ar ne. Tačiau patys suprantate, kad Sony vardas vis dėlto garantuoja kokybę (pamirškime „šokinėjančias" PS platformas ir Disk Read Errors). LCD monitorius (PSone platformai) yra aukšto lygio, puikiai sukurtas priedas konsolei.

Monitoriaus ypatybės

Pasirinkęs LCD, tikrai nenusivilsi: gauni LCD ekraną, AC adapterį ir instrukcijų knygelę. Ekranas — tai 5 colių (įstrižainės plotis) TFT (Thin Film Transistor) skysčio monitorius. Iš kairės ir dešinės pusių yra du 1.0 W garsiakalbiai. Įrenginio priekyje ir ekrano apačioje — mygtukai, kuriais reguliuojame ryškumą ir garso stiprumą. Įrenginys varžtais gražiai prisitvirtina prie PSone. Pritvirtinus viskas atrodo įmantru ir gana stilinga. Ekranas išties plonas ir lengvas, todėl paprasta jį nešiotis. Tai vienas iš PSone privalumų. Ekrano subtilybės LCD ekranas gali didžiuotis puikiu spalvų skyrimu. Tai, žinoma, lemia gerą vaizdo kokybę. Tiesą pasakius, dėl sumažinto ekrano ir vaizdo grynumo daugelis PlayStation žaidimų PSone monitoriuje atrodo geriau nei paprastame televizoriaus ekrane. Dėl mažo ekrano, netgi skaitydami vaidmenų žaidimų tekstus, nepatirsite jokių keblumų. Turėjome galimybę išbandyti Chrono Cross, Final Fantasy VII, VIII ir IX, Legend of Dragoon ir Vagrant Story versijas — perskaitėme visų žaidimų tekstus. Tiesa, dėl specifinio Vagrant Story stiliaus skaityti gal ir sunkiau, tačiau tai nedidelė problema. Sunkiausia būna žaidimams baigiantis, kai rodomi titrai ir reikia juos įžiūrėti — čia raidelės pernelyg mažos.

Garso parametrai

Garsiakalbiai nesiskiria nuo normalaus dydžio garsiakalbių. Garsas švarus. Džeržgimas girdėti tik nustačius didžiausią garsą. Žemo tono garsai nėra gerai girdimi, tačiau stereogarsas neblogas. Tai pastebima žaidimuose, kuriuose garsus skleidžia du skirtingi šaltiniai.

Išoriniai priedai

Pažvelgę į kitą įrenginio pusę, pamatome DC In 7.5V jungiklį, AV Multi jungiklį (jam reikia standartinio PlayStation AV kabelio), AV IN lizdą ir ausinių lizdą. Gaila, kad AV IN lizdui reikia SCPH-180 U AV kabelinio ryšio. Pastarasis dažniausiai naudojamas prijungiant vaizdo įrangą, pavyzdžiui, nešiojamąją videokamerą ir videomagnetofoną. Pats metas paminėti vieną LCD ekrano trūkumą: nešiojamas monitorius nelabai tiks PlayStation 2, Dreamcast ir Xbox. Kitas trūkumas tas, kad įrenginys neturi automobilio adapterio (Car Adaptor). Taigi tektų pirkti Sony firmos PSone Car Adaptor, kuris greitai bus pardavinėjamas atskirai. Gaila, kad LCD komplekte kai ko trūksta, nors „neprivilegijuoti" monitoriai reikalingus adapterius turi. Jei žaidimų įrangą norite nešiotis su savimi, verta pamąstyti, ar nereiktų įsigyti naujojo LCD ekrano. Nors jam trūksta AV garso lizdų ir automobilio adapterio, vis dėlto tai puikus PSone platformos priedas. Puiki paveiksliukų kokybė ir gana geras garsas — dideli šio simpatiško ekranėlio privalumai. Europoje LCD ekranas šiuo metu kainuoja apie 500 Lt.

Gimnastikos išradimas

Pats laikas deginti kalorijas

Pasirodė naujos kartos bėgimo takelio kontrolierius.

Jei namuose kam nors sušukus „Kas suvalgė visus pyragaičius?" būtent tu nedrąsiai pakeli ranką, nesijaudink: pagalba, kurios tau reikia, jau pakeliui.

Japonų gamintojas „Twilight Express" sukūrė neįprastą žaidimą „Happy Diet". Jis suprojektuotas taip, kad galėtum atsikratyti nereikalingų kilogramų ir sustiprintum raumenis.

Naujasis žaidimas turės asmeninį kontrolierių, kuris primena sportuojant naudojamą įrenginį, panašų į bėgimo takelį. Kūrėjų tikslas — perduoti žaidėjams informaciją apie sveiką gyvenimo būdą ir nuridenti juos nuo sofos.

Naudodamasi lentele, kurioje pagal kaloringumą surašyti maisto produktai, visų pirma išsirenki tai, ką šiandien ruošiesi valgyti. Be abejonės, tai vėliau ir pasigamini. Apsisprendęs, kokias salotas valgysi, atlieki pratimus, rodomus ekrane. Tai panašu į lipimą laipteliais arba lengvą bėgimą ristele. Toks sportas primena žaidimą „Dancing Stage Euro Mix", kuriame iš ten parodoma, kiek sudeginai kalorijų.

Ir kas pasakė, kad žaisti žaidimus nesveika?

Sakai, tau nepakanka Dual Shock vibracijos?

Tokiu atveju mes žinome, ko jums reikia. Intensor — tai kėdė, kurioje įmontuoti galingi garsiakalbiai. Jūs tikrai pajusite visus sprogimus, o šūvių serijos, rodos, skrieja prieš pat nosį.

Štai kaip ji veikia. Jūs atsisėdate ant kėdės, įjungiate konsolę (arba CD, DVD įrangą) ir kėdę Intensor į tam tikrą dėžutę, vadinamąją power box. Atsisėdę tarp kojų aptiksite tu diskus–mygtukus. Jais galėsite reguliuoti garsą ir galią, kuri bus tiekiama į kėdę.

Ši kėdė — tikrai puikus priedas trokštantiems iš žaidimų išspausti viską, kas įmanoma ir tuo pat metu patirti tikrai neeilinius pojūčius. Nuo pasirinkto garso priklauso, ar kiekvieną įvykį, rodomą ekrane, pajusite visu kūnu. Nė nepastebėdami suksite garso ir galios reguliatorius, tad visai nenuostabu, kad po naktinės Gran Turismo ar Syphon Filter sesijos jus aplankys ne itin draugiškai nusiteikę kaimynai.

Dar viena maloni detalė ta, kad sėsdami į kėdę galite nebijoti iš jos iškristi, mat jos dizainas toks, kad kėdė lyg ir susiurbia kūną į save. Kėdę jūs galėsite pasistatyti visur, kur tik užsinorėsite: ant fotelio, lovos, žemės ir t. t. Norintieji gali įsigyti stovą, kurį turėdama kėdė bus labiau panaši į standartinę kompiuteristų kėdę su patogiomis atramomis rankoms.

Nors Intensor yra puikus priedas, vis dėlto, turint omenyje jo kainą, ne kiekvienas gali jį įsigyti. Kėdė kainuoja 1200–2400 Lt. Kaina priklauso nuo to, kiek priedų pasirinksite. Jei jūs galite sau tai leisti, būtinai įsigykite Intensor. Tik prieš tai reikia įsitikinti, kad turite supratingus kaimynus.

Žaidimų išleidimo datos

PSone

Dexter's Lab:Mandark	01/01/02
Lunar: SSSC	01/10/02
Arc the Lad Collection	01/29/02
X-Bladz: In Line Skating	02/02/02

PS2

Gran Turismo Concept	01/01/02
NBA 2K2	01/08/02
NCAA March Madness 2002	01/08/02
ESPN Winter Sports 2002	01/14/02
Drakan: The Ancients' Gates	01/15/02
Wizardry: The Forsaken Land	01/15/02
GoDai: Elemental Force	01/15/02
Shifters	01/15/02
MotoGP 2	01/15/02
Rez	01/15/02
Shadow Man: 2econd Coming	01/20/02
Salt Lake 2002	01/20/02
Parappa the Rapper 2	01/22/02
Grandia II	01/22/02
Akira Psychoball	01/28/02
Gitaroo-Man	01/29/02
Airblade	01/29/02
La Femme Nikita	01/ ... /02

KARŠČIAUSIOS NAUJIENOS „BAITUKO“ PARDUOTUVĖSE

ir partneriai
Baitukas
Kompiuteriniai ir vaizdo žaidimai

Kaunas, V.Krėvės pr. 53, tel. 31 13 87
(Prie "Pasimatymo")
Kaunas, K.Donelaičio 26, tel./Fax.: 32 30 86
(Priešais Neries viešbutį)
Kaunas, V.Krėvės 14b. ("Media")

ANKETA PILDYK, SIŲSK, LAIMĖK!

TRUMPAI APIE SAVE

1 Namuose turiu šį žaidimų kompiuterį (pažymėk visus, kuriuos turi):

Playstation ________
PSone ________
Playstation 2 ________
GameCube ________
Xbox ________
Dreamcast ________
GameBoy color ________
GameBoy Advanced ________

2 Artimiausiu metu (per pusmetį) ketinu įsigyti šį žaidimų kompiuterį (pažymėk visus, kuriuos ketini pirkti):

Playstation ________
PSone ________
Playstation 2 ________
GameCube ________
Xbox ________
Dreamcast ________
GameBoy color ________
GameBoy Advanced ________

3 Labiausiai man patinka šio žanro žaidimai (įvertink 1–5 balais: 5 balus skirk tiems, kurie patinka labiausiai, 4 — tiems, kurie irgi neblogi ir t. t.):

Nuotykių ________
Veiksmo ________
Sporto ________
Aviasimuliatoriai ________
Auto ir moto simuliatoriai ________
Strategijos ________
Muštynių ________
Pirmojo asmens šaudyklės ________
Vaidmenų (RPG) ________
Kvestai ________
Kiti (parašyk savo variantus) ______

6 Aš gyvenu (įrašyk pilną savo adresą) ______________________
____
____

4 Žaidžiant man svarbiausia (įvertink 1–5 balais):

Žaidimo eiga ________
Dirbtinis intelektas ________
Siužetas ________
Grafika ________
Garsas ________
Valdymas ________
Kita (parašyk savo variantus)
____

5 Per mėnesį aš išbandau ______ (įrašyk skaičių) žaidimų.

7 Man ______ metų.

ŽURNALE NORĖČIAU RASTI INFORMACIJOS APIE

Šioms platformoms išleistus žaidimus (įvertink 1–5 balais):

Playstation ______
PSone ______
Playstation 2 ______
GameCube ______
Xbox ______
Dreamcast ______
GameBoy color ______
GameBoy Advanced ______

Šio žanro žaidimus (įvertink 1–5 balais):

Nuotykių ______
Veiksmo ______
Sporto ______
Aviasimuliatorius ______
Auto ir motosimuliatorius ______
Strategijas ______
Muštynių ______
Pirmojo asmens šaudyklės ______
Vaidmenų (RPG) ______
Kvestus ______
Kitus (parašyk savo variantus)
____

Žurnale daugiau nenorėčiau rasti šių dalykų:
____
____
____
____

Žurnale daugiau vietos turėtų užimti (įvertink 1–5 balais):

Naujienos ______
Žaidimų aprašymai ______
Aksesuarai ______
Žaidimų kūrėjų aprašymai ______
Kino filmai ______
Plakatai ______
Kodai ______
Mano nuomonė ______
Humoras ______

Labiausiai man patiko šios skiltys (įvertink 1–5 balais):

Naujienos ______
VA Top&Bottom ______
Numerio tema ______
PSone apžvalga ______
Playstation 2 karta ______
Tavo teisė rinktis ______
Tavo nuomonė ______
Game Paused ______

Man labiausiai patiko šie du straipsniai:
____
____

Man labiausiai nepatiko šie du straipsniai:
____
____

Šiame numeryje pasigedau (įrašyk viską, apie ką norėjai paskaityti, bet žurnale neradai):
____
____
____
____
____
____

Dėmesio!

Va tokia mūsų anketa. Prašome nepatingėti ir prie jos padirbėti.
Užpildę anketas, iškirpkite visą lapą ir siųskite jas adresu:
„VA PlayStation“, Savanorių pr. 287–421, 3009 Kaunas.
Anketas užpildyti verta bent jau dėl to, kad penki videožaidimų mylėtojai, atsiuntę anketas, bus apdovanoti specialiais žurnalo „VA PlayStation“ prizais — žaidimais ir aksesuarais.
Anketos autorius, palikęs neatsakytų klausimų, nepretenduoja gauti prizo.